ANTA GAMERS

N.52 MAGGIO-GIUGNO 2025

ALTRI MEDIA
STAR WARS: ANDOR
RETROEDICOLA
L'ASSO DEI CIELI
Da K n.18 marzo 1993

IN QUESTO NUMERO :

ACTIVISION TENNIS - REALSPORTS TENNIS - KARATEKA - MAGIC POCKETS - ETERNAL DARKNESS - RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA, DECIO LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI ROBERTO DE DOMENICI, PIERO

e

Alessandro Socci, Daniele, Davide Gambacciani, Elfo_pak, Fabrizio Lodi, Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Roberto Lari, Roby, Beppe, Ciro, Costantino Apostolakis, Fabio Talpone, Luca, Lupman84, Mario Ciciotti, Matteo Scheda, Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

LA VOGLIA DI GIOCARE!

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

Eccoci al numero pre-estivo della nostra rivista con una serie di recensioni molto interessanti, firmate da Mattia, Emanuele e Ricardo, un contributo che mi ha permesso di concentrarmi su una retro recensione bella tosta come quella del titolo di copertina, l'immenso Half Life 2.
Il titolo Valve si è rivelato davvero pieno di spunti di discussione, a dimostrazione della sua importanza nella storia del medium, tanto che ancora adesso mi sembra di aver solo scalfito la sua superficie con l'articolo che vi propongo, lungo comunque ben otto pagine.
Permettetemi di dire che ho anche molto apprezzato il confronto 1:1 fatto per i due giochi di tennis esistenti su Atari VCS/2600 e scritto dal nostro "HAL 9000"… un format che non escluderei possa tornare in futuro vista la presenza di molto titoli "sovrapponibili" tra la casa madre Atari e la prima casa di software indipendente della storia (penso ad esempio a Freeway e Frogger, tanto per citarne un paio).
Per quanto riguarda invece l'articolo proposto dalle scansioni di Retroedicola, ho pensato di proporvi un estratto di K dedicato al primo arcade realizzato dalla famosissima Microprose, un tentativo di aprire nuovi orizzonti per questa etichetta che si tradusse però in un bagno di sangue economico. Un colpo che la fece vacillare, ma che non riuscì ad abbatterla, tanto che sotto il suo marchio uscirono molti altri capolavori negli anni seguenti a questo insuccesso.
Voglio menzionare infine anche l'articolo dedicato ad Andor, a mio avviso una delle serie più belle, meglio scritte e dirette che abbia avuto modo di vedere ultimamente… non del solo universo di Star Wars, sia chiaro, ma di tutto il panorama streaming degli ultimi anni (e forse anche di quelli precedenti).
Lo spazio però è tiranno e mi obbliga ad omettere gli altri argomenti e giochi che troverete nelle prossime pagine e che avrebbero certamente meritato di essere al citati in questo editoriale.
In fondo, però, un minimo di sorpresa non guasta, che ne dite?

Ora non mi resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...

1981	ACTIVISION TENNIS	ATARI VCS/2600
1983	REALSPORTS TENNIS	ATARI VCS/2600
1984	KATATEKA	APPLE II
1991	MAGIC POCKETS	AMIGA
1999	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	PLAYSTATION
2002	ETERNAL DARKNESS	GAMECUBE
2004	HALF LIFE 2	PC WINDOWS

01	CLAIR OBSCURE EXPEDITION 33	TODAY
02	WATCH DOGS 2 (update finale)	TODAY
02	ALYX (prima impressione)	TODAY
04	ENIGMA OF FEAR	FBS CORNER
05	STAR WARS: ANDOR (2a stagione)	ALTRI MEDIA
03	L'ASSO DEI CIELI da K n.18 giugno 1990	RETROEDICOLA
13	ARRETRATI	
15	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

IL GIUDIZIO FINALE

ANTA GAME

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

ANTA SILVER

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

ANTA GOLD

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però… se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

ANTA GAMERD

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.
Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarcelo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

IL TENNIS SU ATARI VCS/2600

Mattia “HAL 9000” Tenco

Guardando l’elenco dei giochi già recensiti per la storica console Atari VCS (2600 per i meno “anta”), mi è saltata all’occhio l’assenza delle due interpretazioni del gioco del tennis comparse per questa macchina.
Considerando il ritorno di fama che questo sport ha avuto nel nostro paese negli ultimi tempi mi è parso giusto parlarvi di questi due titoli in un unico articolo, mettendoli direttamente a confronto per capire quale di essi abbia meglio interpretato questo sport sulla console Atari e, in sostanza, quale dei due sia più soddisfacente giocare ancora oggi su questa piattaforma.
Largo quindi a questa sfida all’ultimo colpo di (pixellosa) racchetta!

Tennis, pubblicato da Activision nel 1981 per Atari VCS, è un esempio affascinante di come i primi sviluppatori per console riuscissero a trasformare limitazioni tecniche estreme in esperienze di gioco divertenti.
Il titolo rappresenta un passo in avanti rispetto ai precedenti tentativi di simulare il tennis su questa console, Incarnate dalle varianti di Pong comparse anche su questa console.

Il gioco era comunque essenziale nella sua struttura: due giocatori (o uno contro un avversario controllato dal computer) si affrontavano in una partita con una visuale dal fondo di un campo estremamente stilizzato e con atleti monocromatici composti da pochi pixel.
Il tasto di fuoco veniva utilizzato solo per la battuta e per ribattere la pallina era sufficiente avvicinarsi ad essa, con uno schema di gioco del tutto simile al già citato Pong.
Ciò che distingueva questo gioco, però, era la fisica più elaborata rispetto ai predecessori: la traiettoria della pallina variava in maniera più credibile a seconda di quando e come venisse colpita, introducendo un elemento di strategia nonostante l’estrema semplicità grafica.

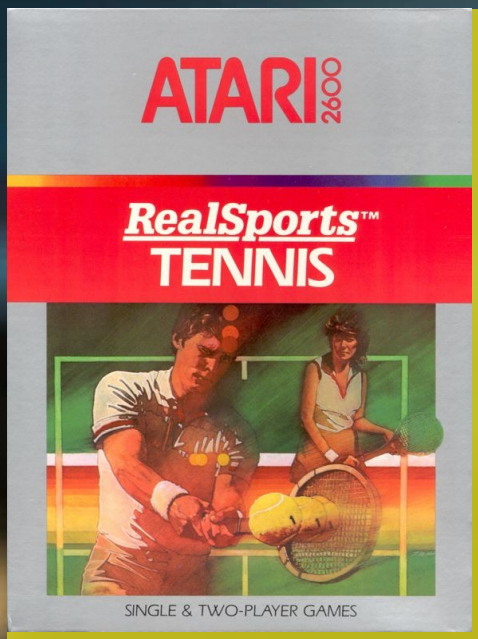
A programmare Tennis fu

Essenziale nella forma e nel gameplay, ma la memoria di 2k non permetteva molto di più!

Alan Miller, uno dei fondatori di Activision, già autore in Atari di giochi come Surround (1977) e Basketball (1979), il quale dimostrò ancora una volta la sua abilità nel massimizzare le potenzialità dell'hardware. Programmare questo Tennis in soli 2KB di ROM rappresentò infatti un'impresa notevole: ogni byte doveva essere usato con precisione chirurgica. Non c'era spazio per effetti sonori complessi (il gioco si limitava ad un semplice beep quando la pallina veniva colpita) o per sprite dettagliati. Per lo stesso motivo anche il campo era rappresentato da una serie di linee essenziali, e la pallina risultava un semplice rettangolo. Eppure, nonostante queste restrizioni, il gioco funzionava e, anzi, riusciva ad essere sorprendentemente coinvolgente grazie a una meccanica di rimbalzo ben calibrata e a un'intelligenza artificiale che, seppur rudimentale, offriva una sfida credibile. Credo sia importante sottolineare quest'ultimo punto, visto che spesso, per problemi di spazio, proprio l'intelligenza artificiale veniva omessa in questi primi titoli sportivi e che qui, invece, trovò comunque spazio in una esigua memoria.

Proprio il contesto storico nel quale Tennis vide la luce è fondamentale per capirne il valore: Activision era nata appena due anni prima, nel 1979, fondata da ex-dipendenti Atari in polemica con la politica aziendale che non riconosceva il merito individuale degli sviluppatori.
Fu la prima software house indipendente per console, e una delle prime a credere nel concetto di "autore" dei videogiochi, tanto che i manuali Activision riportavano i nomi dei programmatori, una novità assoluta per l'epoca: Tennis non fu un successo commerciale travolgente come Pitfall! o River Raid, ma contribuì a consolidare la reputazione di Activision come produttrice di giochi ben ottimizzati e piacevoli da giocare, distinguendosi dalla concorrenza proprio per la cura nel gameplay.

Oggi, Tennis è ricordato come una curiosità storica, un titolo che mostra come, con risorse minuscole, si potessero creare esperienze valide. Non ha certo la profondità dei grandi classici dell'epoca, ma è un esempio perfetto della ingegnosità allora richiesta nella programmazione.
Il suo valore sta nel dimostrare che, già nel 1981, i videogiochi potevano essere più di semplici passatempi elettronici, diventando piccole opere di design, frutto della creatività di sviluppatori che lavoravano in condizioni proibitive.
Per questo, anche se non è un capolavoro , Tennis merita un posto nella storia dei videogiochi come testimonianza di un'epoca nella quale ogni nuovo titolo era una piccola rivoluzione tecnica.



Mentre Tennis di Activision nel 1981 aveva dimostrato che si poteva ricreare il tennis in soli 2KB, RealSports Tennis di Atari, uscito due anni dopo, puntava a offrire un'esperienza più avanzata grazie ad una ROM da 8KB e al marchio RealSports, con cui Atari cercava di identificare i suoi giochi sportivi come più realistici della concorrenza (e anche di titoli della stessa Atari, ma usciti in precedenza).
Il risultato, però, fu un titolo che, pur migliorando alcuni aspetti tecnici, non riuscì a rivoluzionare davvero il genere quanto avrebbe dovuto.

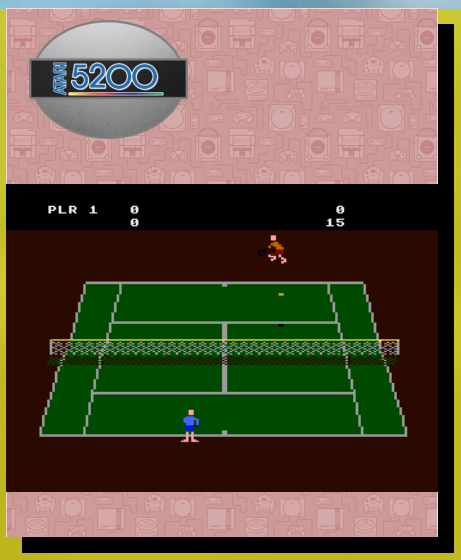
Il gameplay manteneva la visuale da fondo campo già utilizzata da Activision, ma con sprite leggermente più dettagliati: i giocatori erano ancora a blocchi, ma con una forma vagamente più umanoide e "colorata", mentre il campo includeva una rete ben definita e il punteggio veniva segnato su un tabellone che era parte dello "stadio virtuale". La fisica della pallina risultava inoltre più sofisticata rispetto al titolo Activision, con rimbalzi influenzati dalla potenza del colpo e un maggiore controllo sulla angolazione.
Da annotare poi che in questo gioco per colpire la pallina era necessario anche premere il tasto di fuoco nel momento opportuno, rendendo un filo più impegnativo il gameplay generale, distinguendolo in parte dal "simil-Pong" che avevamo visto nel titolo Activision.
Al netto di quanto detto, però, l'intelligenza artificiale rimaneva abbastanza basica e prevedibile, anche se l'impressione era che fosse meno infallibile di quella del titolo Activision, un elemento che la rendeva più verosimile e soddisfacente da sfidare.
Il vero limite a riguardo, però, era la mancanza di una vera e propria modalità a difficoltà progressiva che, alla fine, limitava la longevità del gioco in singolo (un problema condiviso anche dal concorrente firmato Activision).
Se si fosse previsto un torneo contro avversari sempre più abili sicuramente RealSports Tennis sarebbe risultato un titolo decisamente più "moderno" e appagante.

Ad occuparsi di questo gioco furono Douglas B. Macrae e Alan Hodgkinson, due programmatori che avevano già lavorato su altri titoli Atari e che avrebbero

RealSports Tennis è graficamente più appagante, ma poco diverso nella sostanza rispetto a quello di Activision.

messo le mani su molti altri giochi per questa console di quel periodo.
La maggiore memoria (8K invece di 2K) permise loro di inserire alcuni dettagli in più, come già accennato: un punteggio meglio evidenziato e più completo, con la possibilità anche di inserire il nome dei giocatori, effetti sonori leggermente più articolati, anche se ancora molto basici, e un aspetto generale dell'evento sportivo più definito.
Eppure, nonostante lo spazio quadruplicato, RealSports Tennis non riuscì a superare davvero il predecessore di Activision in termini di giocabilità pura. La sensazione era che Atari avesse speso quelle risorse aggiuntive più su piccoli abbellimenti che su innovazioni di gameplay decisive a migliorarne l'esperienza di gioco.

Una versione più avanzata uscì per Atari 5200 e per i computer 8-bit Atari (400/800/XL/XE), con grafica migliorata (sprite più definiti, campo a colori, e una prospettiva leggermente più inclinata per dare un'illusione di maggiore profondità). Tuttavia, anche in queste versioni, il gioco rimase una esperienza troppo elementare, rovinata inoltre, sulla nuova



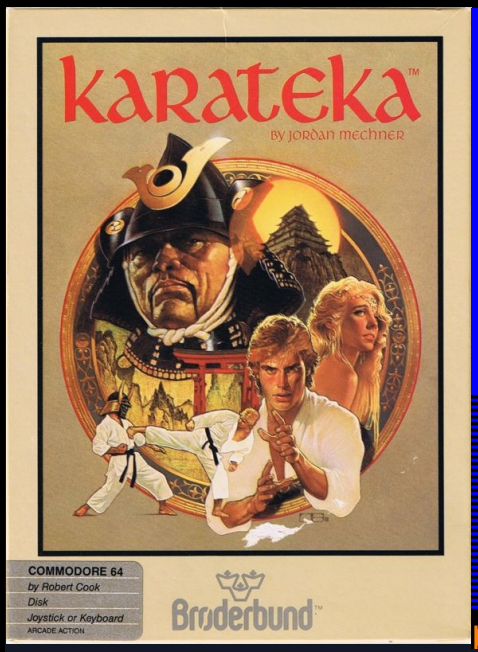
console Atari, dalla scelta di affidare al tastierino numerico del famigerato controller del 5200 la direzione del colpo impartito: inutilmente complesso e poco efficace.

In definitiva, nel contesto del 1983, RealSports Tennis arrivò in un mercato ormai saturo di giochi, sportivi e non, fallendo nel riuscire a distinguersi.
Mentre Activision aveva puntato sull'ottimizzazione e sulla immediatezza, Atari cercò di aggiungere un tocco di realismo, ma senza stravolgere la formula. Il risultato fu un gioco tecnicamente superiore al Tennis partorito da Activision nel 1981, ma non abbastanza rivoluzionario da lasciare il segno.
Oggi RealSports Tennis è ricordato più come un tentativo onesto ma poco audace di rinnovare un genere già consolidato, piuttosto che come un titolo di un certo spessore.

Piccola curiosità finale: quali furono gli altri titoli realizzati dai due programmatori in Atari?
Macrae contribuì a realizzare le versioni VCS di Atari Video Cube, Centipede, Millipede, Ms. PacMan e Dig Dug, mentre Hodgkinson partecipò alla creazione Pole Position (proprio insieme a Macrae) e del mai uscito Combat Two. ■

ANTA GAME

Un incontro che non vede un netto vincitore in questa sfida, per quanto vada riconosciuto che il titolo Activision risulti molto più impressionante per i suoi 2K di memoria, al netto della suo aspetto spartano.
Entrambi i giochi, purtroppo, rischiano di venire presto a noia se giocati in singolo, con il titolo di Alan Miller che, ahimè, mostra un avversario molto più infallibile, dettaglio che si traduce in scambi davvero troppo prolungati per ogni singolo punto. Se in singolo consiglierei quindi il gioco Atari, in due giocatori umani la situazione è più equilibrata. Anche in questo caso, però, a spuntarla sulla media e lunga distanza è il titolo RealSports di Atari (che, tra le altre cose, permette anche di scrivere il proprio nome sul tabellone!). Insomma, vince Atari… ma con i diversi tagli di memoria in gioco (2k vs 8K) mi sarei aspettato un trionfo più netto.

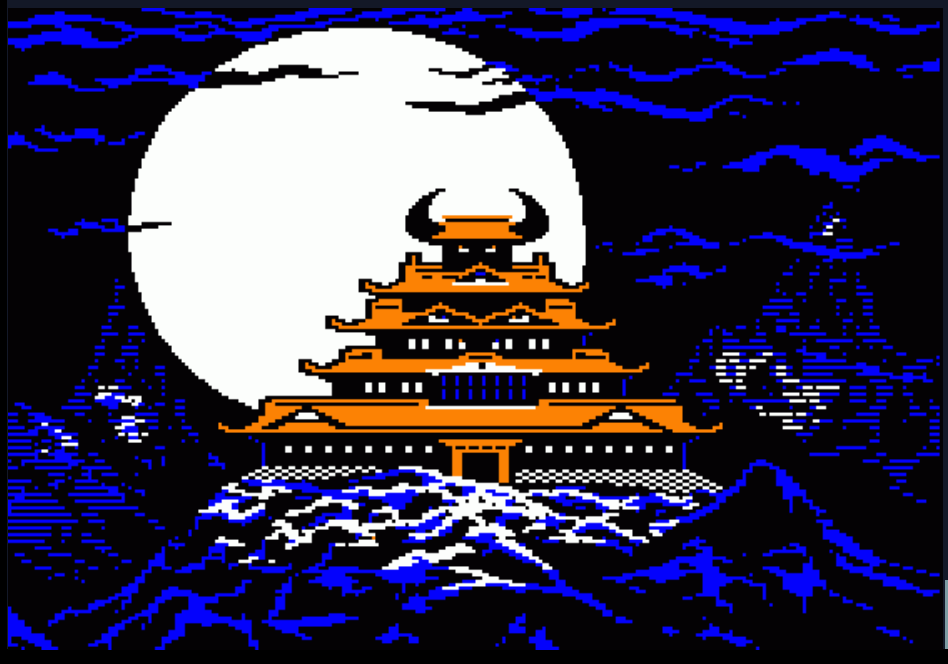


L'inizio della nostra avventura.

Di "Max Renn" Chiricallo

L'ARTE DI RACCONTARE

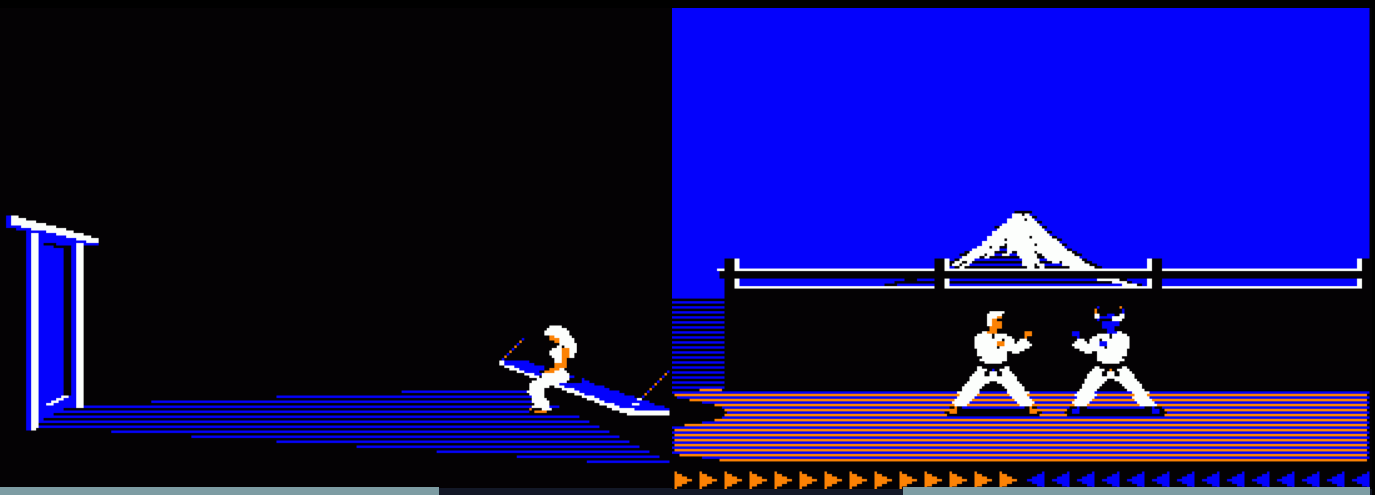
I videogiochi sono da sempre un mezzo narrativo: fin dagli albori ogni singolo titolo raccontava una storia, per quanto semplice e banale, attraverso le immagini a schermo e l'interazione. E Karateka, uscito su Apple 2 nel lontano 1984, si proponeva di raccontare una storia a base di arti marziali, grazie a numerose scene di intermezzo che narravano del rapimento della principessa Mariko da parte del crudele Akuma, e del suo salvataggio a opera di un eroe anonimo, controllato dal giocatore, in un'avventura dal forte taglio cinematografico, almeno per quanto lo consentiva la tecnologia dell'epoca. Si trattava di farsi largo a suon di colpi fragorosi in una fortezza abbarbicata su una montagna, sconfiggendo una alla volta le numerose guardie di Akuma, ovviamente dei karateka sempre più agguerriti man mano che si procedeva nella partita. Ai combattimenti seguivano le cut scenes, e giocando si aveva la sensazione di ricostruire scena dopo scena un piccolo cartone animato, cosa assolutamente inedita per i videogiochi a metà anni '80, se si escludono i laser game.



Per quei tempi questa era un'introduzione "cinematografica" con i fiocchi.

LA VIA DEL PUGNO

Karateka è un gioco imme-



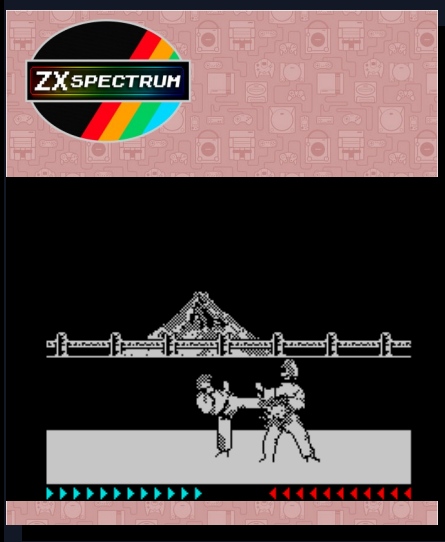
Se pensavate che lo stacco sulla "pulzella in difficoltà" fosse stato ideato da Mechner per Prince Of Persia, beh... è evidente che sbagliavate.

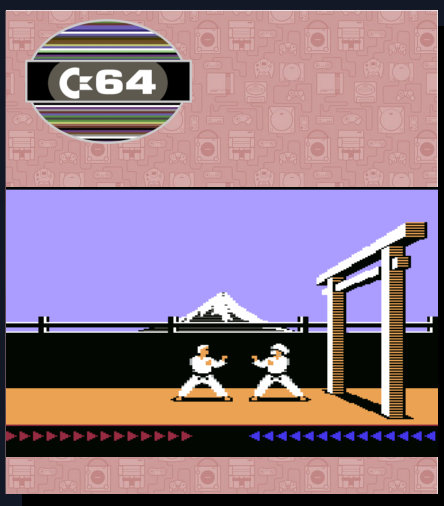
Per una volta dare del "cornuto" al nemico non pare così sbagliato.

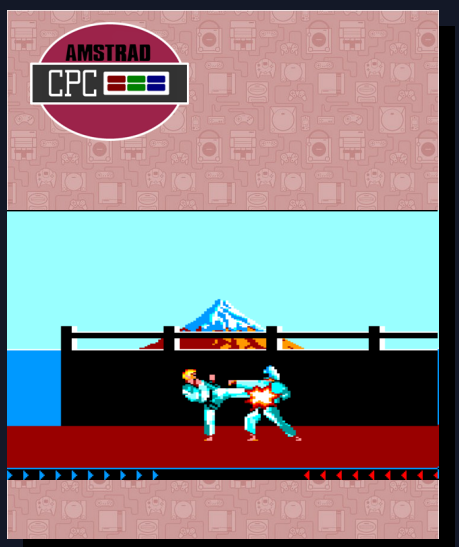
diato: si possono sferrare tre tipi di pugni e calci (alti, medi e bassi), e non esiste parata; bisogna anticipare l'avversario e allontanarsene, per poi tornare a colpire, fino a esaurire la barra di energia del nemico. E quindi correre incontro al prossimo guerriero, per poi assumere la posizione di combattimento, cercando di non farsi beccare mentre si corre, pena un istantaneo game over. Ogni tanto si viene tormentati da un falco che ama volare a bassa quota (difficilissimo da abbattere), e bisogna prestare attenzione a una certa trappola... Il gameplay è tutto qui, ma la sua semplicità viene compensata dall'atmosfera, che certo non manca.
La grafica è quanto meglio possa offrire la macchina Apple, e i pochi colori a video sono ben distribuiti; per quanto riguarda il versante audio abbiamo qualche simpatico jingle e gli effetti sonori delle mazzate. E tanto basta.

ARTIGIANATO VIDEOLUDICO

Karateka vendette un buon numero di copie, e fu convertito con alterne fortune per una pletora di sistemi dell'epoca: gran parte del merito va alle intuizioni del suo creatore, Jordan Mechner, allora studente universitario a Yale, che pochi anni dopo passerà alla storia con quella pietra miliare intitolata Prince of Persia. Per entrambi i giochi utilizzò la tecnica del rotoscopio, già in uso in





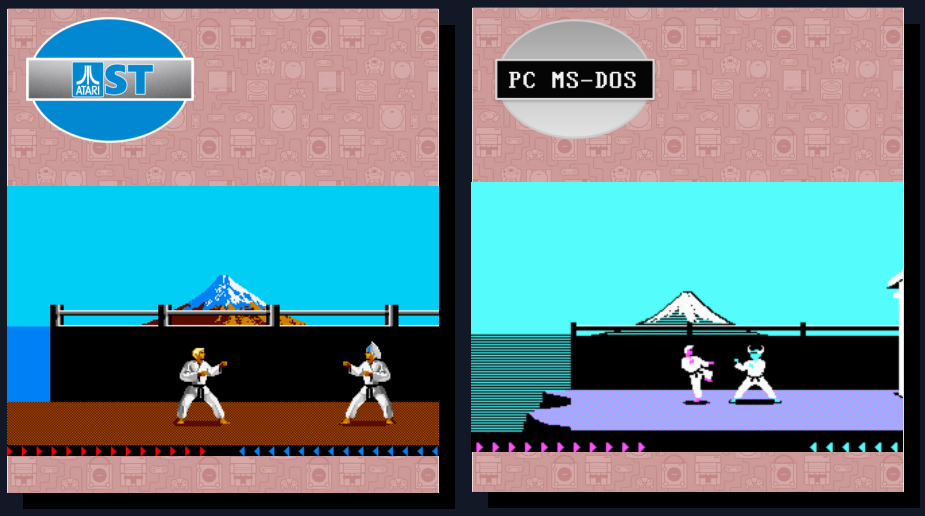


Jordan Mechner: Il Principe dei Videogiochi tra Pixel e Cinema

Nato a New York nel 1964 da un padre psicologo e una madre programmatrice – Jordan trovò la sua vera vocazione quando mise le mani su un Apple II.
A soli 18 anni, mentre frequentava Yale, creò Karateka, il picchiaduro che potete vedere in queste pagine.
Ma era solo l'antipasto di quello che sarebbe arrivato pochi anni dopo.
Il suo capolavoro, Prince of Persia (1989), nacque da un'ossessione: rendere i movimenti dei personaggi ancora più realistici affinando la (da lui già usata) tecnica del "rotoscope". Per riuscirci filmò suo fratello David mentre correva, saltava e si arrampicava, per poi tradurre manualmente ogni fotogramma in pixel. Il risultato fu un platform rivoluzionario, con una fisica precisa e trappole infernali. Curiosità: il celebre salto con presa del principe fu ispirato da un film muto di Douglas Fairbanks, mentre la drammatica animazione di morte per caduta venne ricreata facendo buttare suo fratello su un materasso. Per anni il codice sorgente del gioco fu dato per perso, finché non riemerse miracolosamente in una scatola di vecchi dischetti.
Un altro videogame di Jordan che merita di essere citato è il meno conosciuto (ma geniale) The Last Express (1997), un'avventura grafica ambientata sull'Orient Express che, nonostante il flop iniziale, è oggi un cult.
Dopo aver conquistato il mondo dei videogame, Mechner provò a sfondare a Hollywood, scrivendo la sceneggiatura del film Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo (2010) con Jake Gyllenhaal.
Peccato che la pellicola, nonostante il budget stellare, non convinse appieno né i critici né i fan.
Tra un videogioco e l'altro, Mechner ha poi trovato il tempo di scrivere fumetti e romanzi.
I suoi diari di sviluppo, pubblicati anni dopo, rivelano crisi creative, dubbi esistenziali e persino le lettere della Broderbund (il suo publisher) che sollevava perplessità sui suoi giochi (oggi considerati capolavori).
Insomma, Jordan Mechner è stato un visionario che ha messo il cinema nei videogiochi ben prima che fosse così scontato e normale. E scusatemi se è poco!

[Massimiliano Conte]

ambito cinematografico, soprattutto ai primordi: consiste nel ricalcare a mano i singoli fotogrammi di una scena girata precedentemente, per ricavarne dei frame di animazione. Insomma, una specie di motion capture ante litteram. E i risultati ottenuti da Mechner erano davvero notevoli, soprattutto considerando i limiti dell'hardware utilizzato; si tratta di un lavoro certosino, che regala ai personaggi che si muovono su schermo una vitalità che sorprende ancora oggi.



Dal 2023 è disponibile sui principali store digitali The making of Karateka, un documentario che racconta la genesi dello storico gioco, oltre a permettere di provare vari prototipi del titolo in questione, nonché una nuova versione rimasterizzata. Un' occasione per chi volesse approfondire la propria conoscenza sull'arte di creare videogame. ■

ANTA GAME

Poche idee vincenti e sfruttate al massimo: questo è Karateka, un picchiaduro concettualmente lontano dai suoi concorrenti "simulativi" Exploding Fist e International Karate, forse limitato e in breve tempo ripetitivo, con poche mosse a disposizione, ma forte di una storia che si dipana scena dopo scena, in una sorta di piccolo pre Another World. Un beat 'em up con l'anima di un gioco di avventura.

L'AGENZIA

SEGA®
Master System

ENTRA ANCHE TU IN UN TEAM VINCENTE

"Visita lo stand Sega master system al SIM HI-FI dal 14 al 18 settembre Padiglione videogiochi".

GIOCHI PREZIOSI

Scansione da www.retroedicola.com

Di Massimiliano Conte

Diciamolo subito: nel periodo Amiga esistevano le etichette più o meno gradite a ciascuno di noi, talmente gradite - in alcuni casi - da farci arrivare ad amare un prodotto ancor prima che uscisse sul mercato.
Nel 1991 provavo qualcosa di simile proprio per i The Bitmap Brothers. Potremmo dire che il mio era vero amore, dato che questo team vantava nel suo curriculum due Xenon, due Speedball, Cadaver e Gods, titoli di tutto rispetto e su uno dei quali (Speedball 2) avevo trascorso davvero molte ore di divertimento estremo sul mio Amiga.

facebook

Valerio Francione
Avevo rimosso fosse dei Bitmap Brothers! Decisamente il meno ispirato dei loro giochi, tutti dei grandi capolavori! Ah avete lasciato fuori Chaos Engine che trasudava stile da ogni poro!

I colori metallici che vedete a schermo sono senza dubbio il carattere distintivo più conosciuto di questa software house.

facebook

Bernardo Capriglione
Io l'ho apprezzato moltissimo, giocato e rigiocato negli anni, addirittura lo carico ancora sull'emulatore! Ma forse sono di parte, perché amo lo stile grafico "metallico" dei BB.
Forse sì, il personaggio non é poi così accattivante, e in certi punti la giocabilità
é un po' macchinosa. Ma la varietà é garantita da un'infinità di bonus e dalle armi che variando ad ogni mondo comportano diverse strategie di gioco. Bello, ma inferiore a quel capolavoro assoluto che é Gods.

Mangiando quelle gomme potevate decollare attaccati al vostro palloncino...

Così quando uscì Magic Pockets, vedendo i voti che la stampa gli aveva assegnato e sapendo bene chi lo aveva realizzato, pensai si trattasse di un altro capolavoro.
Quando ci misi le mani sopra però...
Beh, parliamo prima della storia dietro a questo videogame: un bambino che rispondeva al nome di Bitmap Kid doveva recuperare i suoi giocattoli dalle grinfie di alcuni mostriciattoli sparsi all'interno di quattro lunghissimi livelli (suddivisi ciascuno in vari quadri).
Ad aiutarlo aveva solo le tasche magiche dei suoi pantaloni, capaci di contenere un numero infinito di oggetti, alcuni bonus come le gomme da masticare che gli permettevano di volare e vari tipi di elmetti che donavano al protagonista dei poteri temporanei.
Per distruggere i nemici il nostro Bitman Kid poteva lanciare vari oggetti dalle tasche (diciamo "vari" perché cambiavano ad ogni quadro). Era inoltre possibile caricare il colpo per lanciarne uno più potente, in grado di bloccare e uccidere i nemici in maniera più efficace.
Ecco raccontati per sommi capi la storia e il gioco in tutto la loro semplicità… d'altronde non è che un platform richiedesse chissà quale trama per poter es-

Prima di ogni livello vedevate questa breve introduzione... a tutti gli effetti del tutto inutile, ma ci piaceva comunque.

Era previsto anche il livello innevato... credo fosse l'ultimo.
Ci siete mai arrivati?

K

A ottobre 1991 K brucia sul tempo la concorrenza e recensisce il gioco sulle sue pagine (due).
Dopo una spiegazione abbastanza completa degli elementi del gioco il recensore (non sappiamo chi, essendo un articolo non firmato) evidenzia alcuni problemi del titolo: la grafica troppo dettagliata e seriosa per il mood divertente che il titolo vorrebbe avere, un motore sviluppato su ST che tradisce qualche rallentamento, un protagonista che non gode di un controllo così intuitivo (pecca grave per un platform) e, infine, il titolo sembra essere un po' troppo difficile. Voto 880: non brutto… ma meno bello del precedente Gods degli stessi Bitmap Brothers.

THE GAMES machine

TGM a novembre 1991 dedica due pagine al titolo e si dimostra molto più generosa di K con un voto finale pari a 91% e medaglia Star Player! Max (recensore del titolo) dichiara nel commento che forse questo gioco è perfino superiore a Gods, o quantomeno allo stesso livello, almeno per quanto riguarda la versione Amiga. Alla versione ST viene invece dedicato un secondo box nel quale Max (che lo ha visto girare in anteprima alcuni mesi prima) dichiara che è perfino più "scorrevole" di quella Amiga, anche se il sonoro è inferiore, assegnandogli lo stesso voto dato a alla versione per Commodore. "Piccola" omissione del redattore è quella di non aver fatto presente che il gioco è stato sviluppato su ST e quindi è abbastanza normale che lì possa girare meglio. Piuttosto dispiace che non abbia notato il contrario, cioè che forse su Amiga avrebbe potuto essere ottimizzato meglio. Altra perplessità è data dal fatto che Max abbia basato il voto ST (come dichiarato apertamente) su quanto visto mesi prima, senza avere il titolo definitivo in mano.

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

E sempre a novembre anche CVG porta la sua recensione nelle edicole, lunga sempre due pagine e firmata da Paul Rand (quindi tradotta direttamente dalla versione inglese).
Anche qui il voto è molto alto, perfino più alto di TGM: 93% e bollino CVG HIT! Nel giudizio la si spara ancora più grossa, dichiarando che questo sarebbe il miglior gioco Bitmap Brothers realizzato fino a quel momento... ma davvero Magic Pockets sarebbe migliore di Speedball 2 e Xenon 2 (all'epoca già pubblicati)??? Onestamente non credo proprio.

Come forse avrete già intuito, se dovessi giudicare quale delle tre riviste offrì una visione più obbiettiva e utile al lettore circa la valutazione di questo gioco, in questo caso il mio voto andrebbe a K che ha saputo identificare e spiegare con precisione le imperfezioni che allontanano questo gioco dalla (quasi) perfezione celebrata dalla concorrenza. Magic Pocket: buon gioco… sì. Capolavoro… anche no!

Scansioni : www.retroedicola.com

sere apprezzato.
Sicuramente più importante ai fini della riuscita di questo genere era invece la grafica che qui, diciamolo senza mezze misure, era davvero bellissima, ben animata e fluida.
A ciò si aggiungevano ottimi effetti sonori (anche se un po' ripetitivi in alcuni frangenti) e musiche davvero ben fatte.

Insomma... eravamo di fronte ad un nuovo capolavoro dei The Bitmap Brothers?
Per il sottoscritto... no.
Come vi stavo dicendo all'inizio dell'articolo, infatti, le ottime recensioni ricevute e il blasone dei lavori precedenti dl team, mi diedero alte aspettative per questo Magic Pockets e, invece, quando ci misi le

facebook

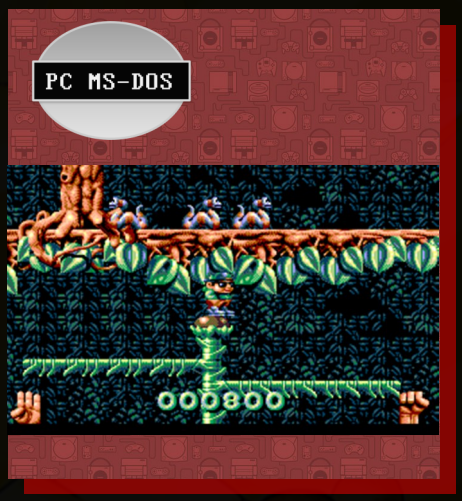
Giulio Cesare

In questa occasione sono decisamente controcorrente: Magic Pockets mi è piaciuto tanto, proprio per le meccaniche di attacco che donano originalità a quello che sarebbe un platform buono ma fin troppo standard, mentre considero molto sopravvalutata la produzione dei Bitmap (escludendo l'immenso Speedball 2).

facebook

Matteo De Nardis

Magic Pockets è stato il mio primo gioco Amiga, ha segnato la mia adolescenza e quella di mio fratello ma posso benissimo dire che ha segnato tutta la mia famiglia. Che ricordi davanti alla tv! Il gorillone boxeur, le mascherine, le stanze nascoste e il bicchierino in fondo al mare del terzo mondo che ti portava direttamente al mondo successivo. Non siamo mai riusciti a finirlo non prima di qualche anno fa, quando ci sono riuscito grazie a un emulatore. E allora mi sono detto che sarebbe stato meglio non finirlo mai, lasciarlo li nell'olimpo dei miei ricordi e venerarlo com'era giusto che fosse. Finale davvero deludente!



Ok... la scatola era decisamente bruttina.

mani sopra trovai un buon gioco... ma nulla di più. Sarà forse per la storia del bamboccio e dei suoi giocattoli che non mi intrigava più di tanto, sarà forse per l'aspetto e il modo di camminare del protagonista che me lo facevano stare altamente antipatico o sarà forse per la traiettoria dei colpi lanciati dal nostro eroe che non mi piaceva per nulla, fatto sta che questo gioco non mi prese affatto. Volete che dica che mi deluse?
Ok, mi deluse e non poco. Sarà questione solo di gusti personali o davvero i recensori dell'epoca lo sopravvalutarono un tantino?

Bene, prima di passare al commento finale vediamo qualche curiosità sul titolo:

- La title track del gioco è la versione strumentale del singolo di successo "Doin 'the Do", di Betty Boo , originariamente pubblicato nel 1990.
- Magic Pockets venne utilizzato anche per un gioco interattivo in un programma televisivo inglese per bambini che andava in onda il sabato mattina e si intitolava Motormouth. Il protagonista veniva comandato via telefono dallo spettatore, un po' come il nostro Lion Trophy (chi se lo ricorda?), con la sola differenza che invece di utilizzare i tasti i bambini anglosassoni dovevano urlare i comandi nella cornetta!
- Una versione per Game Boy Advance di Magic Pockets fu ufficialmente annunciata nel 2002, ma svanì ben presto nel nulla, non trovando mai la via dei negozi . ■

ANTA GAME

Penso si sia capito già dall'articolo che questo titolo dei Bitmap Brothers non gode dei miei favori, specie se confrontato con altri titoli di questa etichetta.
Anche limitando il confronto ad altri platform la situazione non cambia. Certo, per essere un titolo su Amiga, è sicuramente sopra la media in termini di tecnica e grafica, ma questo è un riconoscimento che ottiene più per i demeriti altrui su questa piattaforma che per i propri meriti.
Insomma, se siete fanatici dei Bitmap Brothers, dei platform e della piattaforma Amiga, credo che questo titolo possa rendervi felici, ma in giro, nella storia dei platform e delle piattaforme dell'epoca (Pc Engine, Megadrive e SNES) troverete molti titoli più appaganti e divertenti… quindi perché incaponirsi si questo Magic Pockets?
Consiglio: Investite il vostro tempo "retro giocando" ad altro.

RESIDENT EVIL 3
NEMESIS

Di Ricardo Lamine Vega

CORSA A DUE CON IL TIRANNO

Ci eravamo lasciati con Leon e Claire immersi in quell'incubo di stazione di polizia, nella città di Raccoon City, nelle ore subito successive al disastro che portò il virus prodotto dalla Umbrella Corp. a distruggere un centro abitato densamente popolato. Ma i due non sono i soli protagonisti della notte degli orrori che ha stravolto la ridente cittadina…

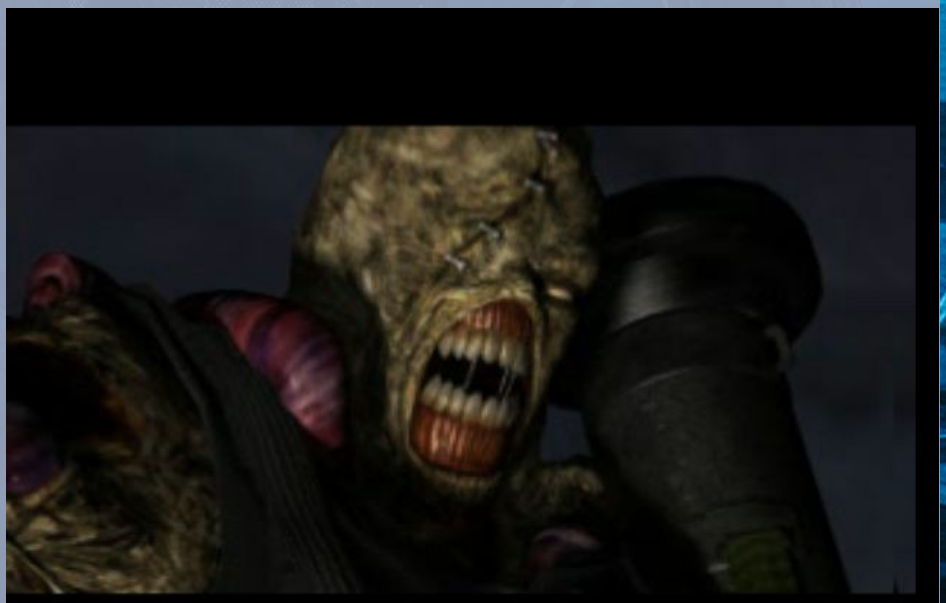
L'ANALISI TECNICA

Togliamoci dalla testa subito un dilemma: RE3 non costituisce un rinnovamento sotto il lato tecnico e artistico. Capcom decise di rimanere salda sui suoi principi e dettami dando solo un po' di lustro alla cornice, ovvero al mondo circostante, invece che dedicarsi a innovazioni tecniche, cosa che fece storcere il naso. Resident Evil 3 è, forse, il capitolo che viene ricordato più freddamente rispetto ai suoi vicini predecessori. È sicuramente apprezzabile il lavoro di pulizia degli sfondi pre renderizzati e dei modelli, ma per chi, nel 1999, sognava un salto di qualità rispetto ai capitoli precedenti, non c'è stata gioia. C'è però da considerare che i primi due titoli della saga, nel panorama di allora, godevano di stima e consenso illimitati per quanto riguardava la qualità grafica e la direzione artistica, perciò RE3 poté godere un po' dei frutti precedenti del lavoro di casa Capcom.
Questo tipo di discorso ovviamente non nega che delle novità siano state inserite, anzi. A guardare bene, pad alla mano, ci si

E' sempre bello notare come all'epoca gli zombi si combattessero in abiti succinti, specie se si era delle belle figliuole!

Possiamo dire che l'inventario dei primi RE era un marchio di fabbrica inconfondibile?

rende conto che la formula di questo terzo capitolo risulti come il mix perfetto fra le scoperte tecniche degli anni precedenti e l'assemblamento del mondo di gioco. Resident Evil 3 si ambienta infatti non più in un grande luogo confinato da mura, bensì in una città, ben diversa da gestire in fatto di spazi, impatto artistico e idee di gameplay.
La rotazione a 180 gradi, la schivata e il possibile respingimento di un nemico negli istanti prima del suo attacco erano vere e proprie implementazioni che davano respiro a un gameplay che risultava comunque abbastanza statico nelle precedenti versioni. Meccaniche che si integravano a meraviglia con le ambientazioni. Scordatevi anche l'aiuto che davano le scale, qui gli zombie avevano imparato a salirle, rendendo l'esplorazione ancor più cauta e ansiogena.
Un altro passo in avanti lo segnarono gli oggetti interagibili come bombe o fusti d'olio, piazzati in determinati punti e utilizzabili da Jill per creare esplosioni e aprirsi varchi nei nugoli di zombie che infestavano le strade di Raccoon City.
Un codice di gioco permetteva a questi oggetti di piazzarsi in maniera casuale a ogni nuova run, una trovata azzeccata che dava il là a nuove soluzioni durante le partite successive. Anche la stessa presenza di veri e propri branchi di non-morti risultò una novità.
Inoltre, la possibilità di creare munizioni diede uno sprint anche al lato del crafting, ulteriormente corroborato dai potenziamenti che queste munizioni potevano subire.



Lo smagliante sorriso di Nemesis sfoggiato durante il video di introduzione.

VARIETA' E INSERIMENTO NELLA LORE

Ambientato un giorno prima degli eventi alla stazione di polizia, Resident Evil 3 allarga il raggio d'azione a buona parte della città di Raccoon City. Impersonando Jill Valentine, membro della S.T.A.R.S., ci ritroveremo a correre per strade animate da insegne colorate e sudici zombie, in cerca di una via di fuga prima che le bombe del governo polverizzino la città. Sebbene le varie zone non siano estremamente d'impatto, bisogna riconoscere l'ottimo lavoro che la direzione artistica ha svolto nel creare vicoli, piazze e luoghi come l'ospedale o la torre dell'orologio. Tutti luoghi in cui Jill si ritroverà quasi sempre spalle al muro, considerato anche il grande male, denominato Tyrant, che vaga per le vie cittadine a caccia dei membri della S.T.A.R.S. . Implacabile e, dopo ogni scontro, sempre più potente, il Tyrant rappresenta il problema principale tra tutti quelli che incontreremo. Sognatevi il poter sfuggire dietro a una misera e consunta porta di legno, lui l'abbatterà. La sfida contro il nuovo mostro targato Umbrella rappresenta una guerra senza quartiere, capace di sfiancare anche il più tenace degli ammazzazombie, una sfida che si perpetrerà per tutto l'arco di gioco. Resident Evil 3 rappresenta, in buona sostanza, un uno contro uno tra Jill e il Tyrant, ovvero tra le forze del bene e del male, tra chi vuole vederci chiaro nel disastro Umbrella e chi invece vuole tenerlo all'oscuro.
Nelle varie sezioni fanno ritorno anche altri mostri già noti, come i maledettissimi Hunter e i loro nuovi cugini, i Frogger, una variante dalle sembianze di una grossa rana capace di inghiottire Jill e qualsiasi altro essere umano in un sol colpo. I cerberus, ovvero i cani mutati dal virus, rappresentano una sfida non così semplice, così come i Brain Sucker o i Drain Demons, grossi insetti antropomorfi capaci di grandi salti e di avvelenare. Gli Web Spinner, ovvero ragni mutati pieni di veleno da scoppiare, sono un'altra

La cover del gioco evocherà molti ricordi ad alcuni di voi (agli altri dovrei invece mostrare un CD masterizzato con scritto RE3 a pennarello.)

La mappa bidimensionale... un grande classico dell'epoca e di questo genere!

La selezione del personaggio nella modalità "Mercenari", un minigioco sbloccabile solo al termine della campagna principale.

Anche questo capitolo su Windows risultava avere una grafica migliore e più definita.
[Versione PC]

novità del campionario orrorifico prodotto da casa Capcom. Insomma, un vero e proprio arsenale di morte destinato a lasciare Jill Valentine e Carlos Oliveira in una pozza di sangue sull'asfalto di Raccoon City.

L'IMPATTO NEL MONDO VIDEOLUDICO

Sebbene nel 1999 Resident Evil 3 rappresentasse uno degli apici dell'innovazione videoludica e grafica, al pari del suo "conterraneo" Dino Crisis, Medal of Honor, Super Smash Bros e Silent Hill, c'è da precisare che il suo peso è stato spesso e volentieri trascurato. Esordendo un solo anno dopo la pubblicazione di quella pietra miliare chiamata Resident Evil 2, ne ha sicuramente subito il peso, dovendosi per l'appunto trovare anche una collocazione nel bel mezzo del boom che stava attraversando il medium. Eppure, ciò che resta davvero nella mente degli appassionati di non-morti, è il suo volere sparigliare le carte e consegnarci un gameplay più moderno, fresco, più tecnico e meno impostato sulla più pura impostazione survival horror che Capcom ci aveva portato ad amare. Anche se ostracizzato da elementi non derivanti dalla sua natura, RE3 è stato capace di convincere gli esperti con votazioni tutt'altro che dimenticabili. Il 9.2 di Metacritic, un voto scelto esclusivamente dall'utenza, fa' capire quanto comunque sia stato apprezzato il lavoro svolto da Capcom. Uscito in Giappone su Playstation nel Settembre 99' e un paio di mesi dopo negli USA, ha raggiunto gli scaffali europei solo nel Febbraio del 2000. Approderà poi, in ordine, su PC, Dreamcast e GameCube. ■

ANTA SILVER

Ben lontano dai ramati riflessi del bronzo, ma non abbastanza d'impatto per raggiungere l'oro, RE3 si conferma comunque come un titolo di livello superiore, la cui presenza nella lore prolunga una trama nata quattro anni addietro con il primo e insormontabile capitolo.
L'evoluzione del gameplay aprì la via a nuovi e inesplorati percorsi che però, come vedremo nella prossima recensione, verranno spazzati via in maniera netta da un nuovo modo di intendere la saga. Questo terzo capitolo resta comunque la massima espressione, assieme a Dino Crisis, del modo di intendere i survival horror "Mikamiani". Se non è stato capace di ritagliarsi un posto enorme nella storia, ha quantomeno scavato una bella nicchia, piccolina rispetto ai suoi omonimi, ma comunque piena d'affetto e considerazione.

ETERNAL DARKNESS
Sanity's Requiem

Di "Max Renn" Chiricallo

“Scrutando in quella profonda oscurità, rimasi a lungo stupito, impaurito, sospettoso.” E’ con le immortali parole di Edgar Allan Poe che si apre Eternal Darkness, titolo di Nintendo del 2002 che ha lasciato una traccia indelebile nella storia del medium videoludico e nei ricordi di molti videogiocatori Nintendo.
Un gioco affascinante che purtroppo sembra non venire ricordato come meriterebbe… ma Antagamers è qui anche per mettere una pezza a queste ingiustizie, non credete?

Alexandra Roivas, protagonista del gioco, mostra orgogliosamente i suoi poligoni in questa cut scene.

UN PO’ DI STORIA

All’alba del nuovo millennio il genere survival horror era all’apice della sua popolarità: serie come Resident Evil di Capcom, campione dello splatter, e Silent Hill di Konami, che puntava più sull’aspetto psicologico della paura, si contendevano un mercato assai florido in quegli anni. Sorprendendo un po’ tutti fu Nintendo, i cui brand di punta erano sempre stati tutt’altro che tenebrosi, a tentare una terza via all’horror videoludico; la casa di Super Mario puntò tutto sul team canadese

Zampilli di sangue ne abbiamo? Direi di sì

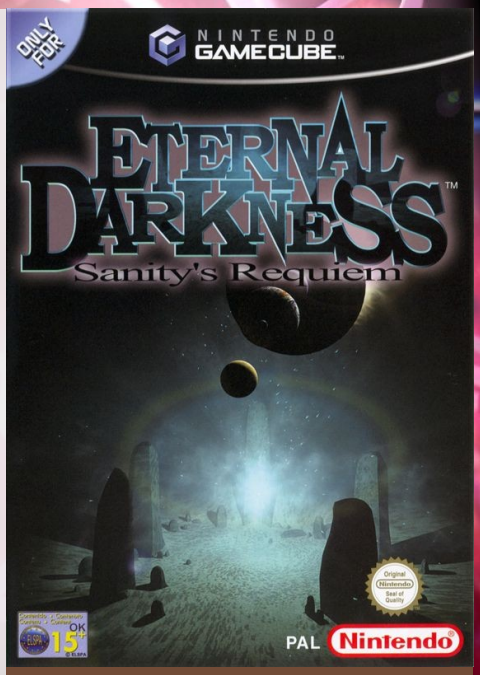
Silicon Knights, già autori di Blood Omen: Legacy of Kain e quindi avvezzi a un certo tipo di atmosfere più o meno disturbanti, che avrebbero portato su Gamecube col loro nuovo progetto. Il loro gioco si sarebbe ispirato agli scritti di Howard Phillips Lovecraft, tornando a ricongiungersi idealmente con uno dei primi videogame dell'orrore ad aver fatto scalpore, ovvero sua maestà Alone in the Dark, anch'esso in debito in quanto a narrazione col "solitario" di Providence. Quest'ultimo è stato uno degli scrittori del fantastico più importanti del '900: la sua intuizione più felice è stata comprendere che la paura più grande dell'uomo è (ieri come oggi) quella dell'ignoto.
E cosa c'è di più sconosciuto dell'universo?
Così è dalle stelle che lo scrittore fece arrivare i suoi mostri, quegli "antichi" che costituivano il pantheon orrorifico del ciclo di Cthulhu.
Ed è proprio questo genere di atmosfere che Eternal Darkness: Sanity's Requiem tenta di ricalcare con la sua trama: un terzetto di esseri antichissimi, esistenti da molto prima dell'avvento dell'uomo, bramano di tornare sul nostro pianeta, da cui furono cacciati eoni prima da cause ignote. Superfluo aggiungere che i tre belli dentro non hanno buone intenzioni; per fortuna sono relegati in un'altra dimensione da una quarta creatura. "Astutamente" l'allegro terzetto pensa di farsi aiutare da un umano, tale Pious Augustus, ufficiale dell'Impero Romano desi-

Il titolo fu praticamente completato su N64, ma Nintendo impose al team di spostarlo sul nascituro Game Cube.
In pratica Silicon Knights dovette ricominciare il gioco quasi da zero, ma il nuovo hardware permise di creare scene evocative come quella che vedete in foto, impossibile per un vetusto N64.

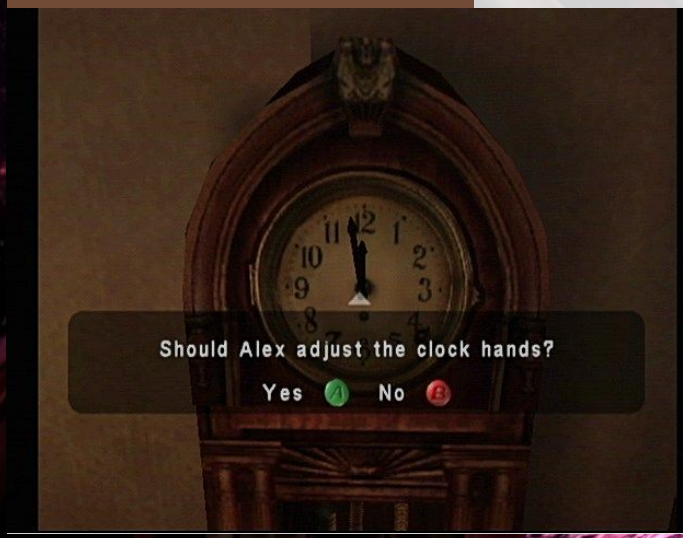
deroso di entrare nella storia, anche se dalla parte dei cattivi.
La vicenda si snodava lungo vari periodi storici, in cui gli antichi tentavano più volte di tornare, permettendo di giocare a dodici mini avventure con altrettanti personaggi. Si cominciava con Pious, per poi continuare con altri individui appartenenti alle epoche più disparate che però, a differenza del centurione, lottavano contro l'avvento degli antichi. Sullo sfondo c'era la magione della famiglia Roivas, in cui Alex, la protagonista, indagava sull'omicidio del nonno e sui misteri dietro di esso.

UN GAMEPLAY INNOVATIVO

Il gioco era un survival horror che tentava di staccarsi dai cliché dell'epoca, riuscendoci almeno in parte. I personaggi si controllavano in maniera classica, ed erano presenti una mappa e un inventario, senza che mancasse all'appello il solito binomio combattimenti/risoluzione di enigmi. Nel corso dell'avventura era possibile rinvenire il Libro delle Tenebre (parente stretto del Necronomicon) che permetteva di lanciare incantesimi dopo aver raccolto delle rune apposite, che poi andavano combinate fra loro. Dove era la novità? Questi incantesimi servivano in larga parte a risolvere i puzzle, e poco a combattere, spezzando la monotonia dell'uso di chiavi, mattoni, statuine e via banalizzando. Le magie erano molte e varie: si andava dalla riparazione di oggetti alla rivelazione di zone invisibili, fino all'evocazioni di creature mostruose.
La seconda novità consisteva nell'introduzione della barra della salute mentale: ogni volta che un personaggio aveva a che fare con mostri ed eventi più o meno disturbanti, la barra calava un poco; una volta esaurita il personaggio di turno impazziva, cadendo vittima di allucinazioni (alcune erano davvero da salto sulla sedia, altre quasi degli scherzi rivolti a chi



La copertina del gioco... poteva essere meglio... poteva essere peggio. Alla fine va bene così!



Uno dei puzzle presenti e collegato ad un orologio: un classico intramontabile!

L'immancabile inventario del protagonista.

SHADOW OF THE ETERNALS
- il secondo capitolo mai realizzato -

Dopo il successo di Eternal Darkness: Sanity's Requiem, molti fan speravano in un seguito che potesse espandere l'universo Lovecraftiano. Nel 2013, Precursor Games - team formato da molti ex membri di Silicon Knights - annunciò Shadow of the Eternals, un progetto ambizioso che avrebbe dovuto essere il successore spirituale del titolo originale.
Il gioco era previsto per PC e Wii U e sarebbe stato strutturato in dodici episodi, con una narrazione che attraversava diverse epoche storiche. Nel gioco il protagonista sarebbe dovuto essere Paul Becker, un detective coinvolto in un misterioso massacro tra due culti rivali, punto di partenza per un'indagine che avrebbe svelato oscuri segreti legati agli Eternals.
Nonostante l'entusiasmo iniziale, il progetto affrontò numerosi ostacoli: varie campagne di crowdfunding fallirono nel raggiungere gli obiettivi finanziari, anche quando, ad un certo punto, vennero ridotte le ambizioni iniziali in termini di durata del gioco e, di conseguenza, anche i fondi richiesti al pubblico.
La situazione si complicò ulteriormente con l'arresto di uno dei membri chiave dello studio per detenzione di materiale pedopornografico.
Nel settembre 2013, Precursor Games annunciò la sospensione indefinita dello sviluppo, lasciando Shadow of the Eternals nel limbo dei progetti mai realizzati.
Oggi, Shadow Of The Eternals è ricordato dai fan come una triste opportunità mancata che avrebbe riportato in vita l'eredità di Eternal Darkness e sebbene Nintendo abbia rinnovato più volte il marchio del titolo originale, un vero seguito ufficiale rimane ancora un sogno che probabilmente rimarrà tale per sempre.

[Massimiliano Conte]

era davanti alla tv) che costituivano un ulteriore ostacolo per il giocatore.

TENEBRE ETERNE?

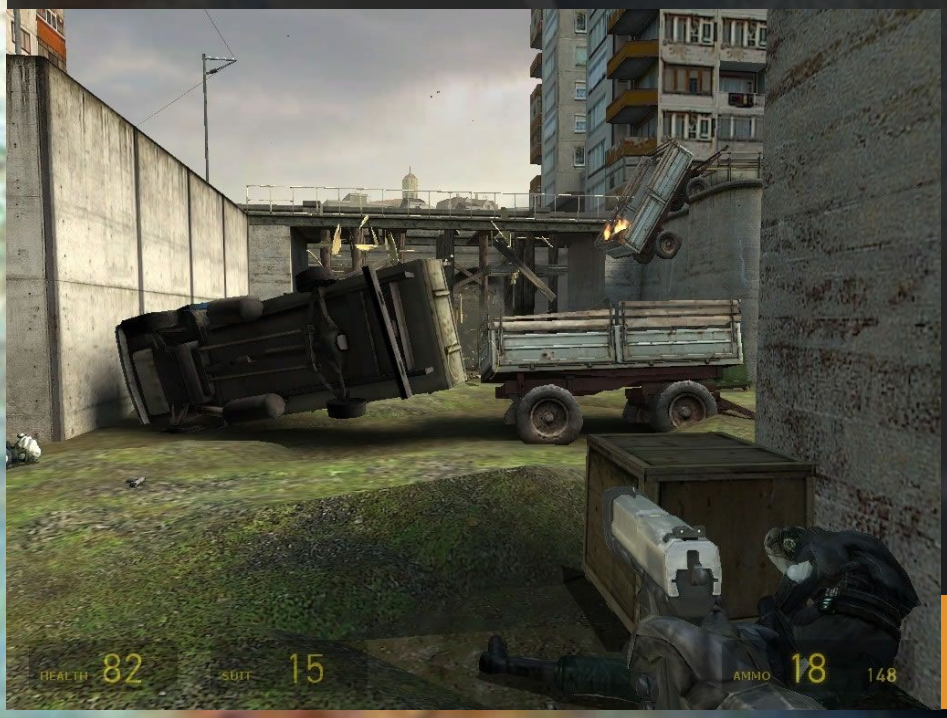
Il titolo fu accolto in modo favorevole dalla critica, che lodò l'originalità delle meccaniche di gioco e la profondità della narrazione; purtroppo al botteghino andò maluccio, visto che riuscì solo a sfiorare il mezzo milione di copie vendute, molto al di sotto degli obiettivi di vendita fissati da Nintendo, che abbandonò ogni tentativo di dare origine a una saga.
Nonostante il mezzo flop, Eternal Darkness viene ricordato ancora oggi, a distanza di quasi vent'anni, come una pietra miliare dell'orrore videoludico, capace di tentare nuove strade che poi sarebbero state percorse da numerosi emuli: basti ricordare un altro classico uscito pochi anni dopo, quel Dark Corners of the Earth che riprendeva l'idea della barra "insanity meter" per aggiungere al gameplay le inquietanti allucinazioni del protagonista sotto stress, che rendevano ancor più opprimente l'atmosfera già claustrofobica del titolo in questione.
Ogni tot anni si torna a parlare di un possibile seguito della creatura dei Silicon Knights (team defunto ormai da tempo, persosi in beghe legali), anche se di solito si tratta più che altro di desideri di una comunità che si sente orfana di un gran bel gioco. Chissà, forse un giorno Nintendo, ancora titolare dei diritti di Eternal Darkness, tornerà sui suoi passi… Noi la seguiremmo volentieri. ■

ANTA GOLD

Eternal Darkness è quanto di meglio possa chiedere ogni appassionato di orrore cosmico: trama, atmosfera e immaginario sembrano partoriti da uno scrittore maledetto in contatto telepatico con gli abissi più neri e insondabili… E anche tecnicamente il titolo in questione è invecchiato benino, soprattutto dal lato audio, con musiche opprimenti ed effetti più o meno angoscianti. Inoltre la formula di gioco, con i suoi incantesimi e rune, svecchia almeno in parte le meccaniche survival dell'epoca. Indimenticabile.

HALF-LIFE 2

Se il primo Half Life era stato quasi un fulmine a ciel sereno, inizialmente visto solo come "un FPS uguale a tanti altri", salvo poi conquistare critica e pubblico, l'annuncio di Half Life 2 venne accolto in maniera ben più calorosa dai videogiocatori dell'epoca. Anzi,si potrebbe anche dire senza tema di smentita che questo gioco fu uno dei titoli più attesi del periodo, se non il più atteso in assoluto.
In primo luogo per la voglia del pubblico di continuare a vestire i panni (ma forse sarebbe più corretto dire la "ipertecnologica tuta") del professor Gordon Freeman e scoprire così il suo destino dopo gli eventi del primo capitolo. In secondo luogo per poter godere delle meraviglie visive offerte dal motore di gioco Source Engine, già visto pochi mesi prima (anche se non al pieno del suo potenziale), in una riedizione del primissimo Half Life e nelle numerose anteprime di questo seguito.
Le prima immagini e i primi video diffusi, infatti, mo-



Alcuni elementi dello scenario tradiscono l'età del gioco agli occhi viziati di noi giocatori del 2025... ma venticinque anni fa per i gamer questo era fotorealismo.

Alyx, Dog e la gravity gun: i tre elementi più belli di questo gioco in un'unica foto!

"Motociclo o motocarrozzetta, sgomma inchioda e va a manetta... e fa cagare addosso i matusa e il governo" [Elio docet]

strarono un avanzamento tecnologico incredibile rispetto al predecessore. Un balzo in avanti generazionale che andava bel oltre i cinque anni di distanza che separavano questi due capitoli e che sembrava staccare nettamente tutto ciò che nel frattempo era stato prodotto dalla concorrenza la quale, è bene ricordarlo, non era di certo rimasta ferma a guardare.
La gestione dei liquidi, delle trasparenze e dei materiali a video del nuovo gioco Valve era impressionante, le animazioni di alieni e umani risultavano ancora più fluide e credibili, l'espressività dei volti (grosso limite della maggior parte dei titoli di quel periodo) toccava qui livelli mai visti prima.
Sarebbe bastato questo per far sbavare ogni amante videoludico di quel 2004 e per vendere milioni di copie, ma Valve volle stupire il pubblico con qualcosa di ancora più innovativo: la perfetta integrazione del motore Havock, un middleware per la gestione della fisica, nel Source Engine. Un elemento che, infatti, il nuovo motore grafico riuscì a riprodurre in maniera avanzata fu proprio la fisica dei corpi e dei materiali, caratteristica che i programmatori decisero di esaltare inserendo la Gravity Gun, un'arma capace di attirare e respingere gli oggetti dello scenario, rendendo possibili così non solo fantasiose strategie di attacco, ma anche permettendo ingegnosi enigmi ambientali che richiedevano proprio l'utilizzo della fisica per essere risolti.
Insomma, se il primo Half Life era riuscito a distinguersi per aver reso le cut scene scriptate parte integrante dell'esperienza di gioco e per una intelligenza artificiale credibile, questo suo seguito aggiunse a tali elementi un ambiente di gioco ancora più credibile ed interattivo.

Ma lasciamo da parte questi aspetti tecnici per un attimo e vediamo invece cosa Valve si inventò a livello di trama.
Anche in questo ambito la software house decise di prendere una strada un tantino sorprendente. Infatti il gioco iniziava con il risveglio di Gordon Freeman a bordo di un treno in arrivo a City 17 per opera del misterioso G-Man il quale, dalla fine della precedente avventura, lo aveva tenuto in una qualche forma di stasi per una ventina di anni. Molte cose nel frattempo erano cambiante sulla terra: proprio a seguito dell'incidente di Black Mesa, infatti, il nostro pia-

neta era stato notato da una razza aliena interdimensionale chiamata Combine che, in sole sette ore, era riuscita ad avere la meglio su tutte le nazioni del globo.
La terra viveva quindi da tempo sotto una tirannia imposta da questi alieni, con gli umani rinchiusi in enormi agglomerati urbani nei quali la libertà era pressoché inesistente.
A questa condizione di schiavitù si opponeva solo un piccolo gruppo di ribelli, soverchiati dai Combine per numero e forza.
Antagonista del gioco e nemesi del protagonista era invece il Dr Wallace Breen, ex amministratore delegato proprio di Black Mesa il quale, trattando con i Combine durante l'invasione, era riuscito ad assumere il comando del mondo in loro nome.
Una trama, insomma, abbastanza furba e funzionale perché, con gli espedienti della stasi e del salto temporale, costringeva il giocatore a scoprire quanto accaduto al nostro pianeta insieme a Gordon, contemplando gli enormi e tremendi cambiamenti che noi stessi avevamo messo in moto con quello sciagurato esperimento.
Un elemento narrativo che teneva alta la nostra voglia di "andare avanti" nella storia ma che, per fortuna, veniva supportato anche da un design dei livelli estremamente funzionale e da un'ottima scrittura di dialoghi (degli altri personaggi, visto che anche qui il nostro eroe non spiccicava una parola, esattamente come nel primo Half Life).

La cover italiana ci mostra l'intenso primo piano del nostro eroe Gordon Freeman.

Il gioco che arrivò nei negozi era un titolo completo, rifinito, giocabilissimo e - cosa ancor più importante - vario!!!
Il gameplay infatti proponeva sempre situazioni diverse, variazioni sul tema, nuove armi e meccaniche che rendevano impossibile annoiarsi o percepire stanchezza durante l'evolversi della trama. Anzi, potremmo dire che la curiosità di vedere cosa il titolo avrebbe offerto successivamente a livello di puro gameplay era una spinta tanto forte quanto quella data dalla storia alla quale assistevamo (ad un certo pun-

Il motore di gioco risultava capace di gestire sia ambienti ristretti che scenari aperti in maniera convincente.

In alcune sezioni del gioco avevate anche la fortuna di avere alleati ai vostri ordini. A ben guardarli forse non era una così grande fortuna.

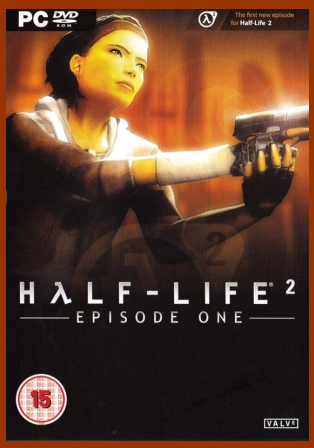
to il gioco ci metteva anche alla guida di mezzi acquatici e terrestri, tanto per dirne una).

Ovviamente di primo ordine e curatissimo anche il comparto audio, sia dal punto di vista degli effetti sonori che dell'accompagnamento musicale: i primi erano perfetti sia nella riproduzione di ciò che era "terrestre" ma anche (direi forse soprattutto) nell'immaginare i numerosi suoni e versi emessi dalle tante creature aliene che si incontravano nel mondo di gioco. Il comparto musicale, invece, era centellinato e utilizzato solo in determinati momenti per sottolineare dei particolari passaggi di trama e non se ne abusava anche per non perdere l'immersività e il realismo del mondo di gioco.
Il doppiaggio nella nostra lingua, presente insieme alla traduzione di tutte le scritte a schermo, merita invece un discorso totalmente a parte, tanto che ad esso ho dedicato un box apposito in questo articolo.
Vi basti sapere che all'epoca venne criticato al punto che non furono in pochi a preferire il doppiaggio in inglese, opzione percorribile attraverso le preferenze di Steam.

Half Life 2 venne pubblicato inizialmente solo su PC Windows (2004), per poi arrivare anche sulla primissima XBox (2005), XBox360 e Playstation 3 (2007), macOS (2010) e Linux (2013).

Il livello aggiuntivo Lost Coast, pubblicato nel 2005, venne creato per mostrare la nuova tecnologia HDR implementata nel Source Engine, utile per la gestione di luci e riflessi... la foto qui accanto ne è un chiaro esempio.

GIOCARE A EPISODI



La storia dei sequel episodici di Half-Life 2 è un affascinante quanto doloroso esempio di come le migliori intenzioni possano scontrarsi con la dura realtà dello sviluppo videoludico. Dopo il successo planetario di HL2 nel 2004, Valve annunciò infatti una rivoluzione nel modo di concepire i sequel: niente più attese settennali, ma una serie di episodi più brevi e frequenti che avrebbero progressivamente ampliato la storia. Un'idea che sulla carta sembrava geniale: meno attesa per i fan, sviluppo più agile per i creativi e la possibilità di sperimentare un nuovo formato narrativo.

I primi segnali furono promettenti. Episode One uscì nel 2006, appena due anni dopo il capitolo principale, portando avanti la storia di Gordon e Alyx in modo compatto ma intenso.
Episode Two, nel 2007, alzò ulteriormente l'asticella con momenti indimenticabili e un finale che lasciava il fiato sospeso. Ma fu proprio qui che il sogno episodico cominciò a sgretolarsi. Quella che doveva essere una trilogia si interruppe bruscamente, lasciando la saga nel limbo per tantissimi anni.

Dietro le quinte, però, il problema pare non fosse la mancanza di idee. I documenti trapelati anni dopo hanno rivelato che Episode Three era effettivamente in sviluppo, con ambizioni che andavano ben oltre il formato episodico originale. Valve voleva chiudere la trilogia con un capitolo epico che avrebbe rivoluzionato la fisica e il gameplay, ma si scontrò con la dura realtà: l'evoluzione degli engine grafici, le crescenti aspettative dei fan, e soprattutto la struttura stessa dell'azienda (dove pare che i dipendenti potessero scegliere su cosa lavorare) resero impossibile portare a termine un progetto così complesso.

Ironia della sorte, il modello episodico fallì proprio per i motivi opposti a quelli che lo avevano ispirato. Invece di semplificare lo sviluppo, finì per complicarlo. Ogni nuovo episodio richiedeva innovazioni tali da trasformarsi di fatto in un gioco a sé stante. E mentre Valve si impantanava in questo limbo creativo, l'industria cambiava: il mercato si spostava verso servizi live e contenuti continuativi, rendendo obsoleto il concetto stesso di "episodio" come immaginato a metà anni 2000.

Oggi, a distanza di quasi vent'anni, l'esperimento episodico di Half-Life 2 rimane un affascinante "cosa avrebbe potuto essere". Valve ha dimostrato con Half-Life: Alyx che la saga può ancora innovare, ma il fantasma di Episode Three continua a perseguitare i fan.
Quella che doveva essere una rivoluzione nella distribuzione e nella realizzazione dei contenuti si è rivelata invece una lezione molto dura: nel mondo dei videogiochi, anche le idee più brillanti possono naufragare contro gli scogli della realtà aziendale e delle dinamiche di mercato. Forse, in fondo, il vero erede dello spirito episodico non è stato un altro Half-Life, ma lo stesso Steam che, con i suoi aggiornamenti costanti e il modello "as a service", ha realizzato in altro modo la visione originale di Valve, cioè quella di un'esperienza in continua evoluzione.

E' nello speciale di Natale '04 che arriva la tanto agognata recensione dedicata ad Half Life 2 e, un po' incredibilmente, non è a questo gioco che viene dedicata la copertina (guadagnata invece da Vampire The Masquerade Bloodlines).
La recensione è lunga sei pagine ed è affidata a Stefano Gaburri che assegna al gioco un sontuoso 96 e medaglia Top Score. Il testo principale inizia con una lunga premessa sul valore del primo capitolo della saga per poi approfondire trama, meccaniche di gioco e aspetto tecnico del secondo Half Life,analizzando infine la sua longevità e la componente multiplayer on-line inclusa (un elemento molto richiesto dal pubblico in quel periodo). Unica imperfezione rilevata è nell'intelligenza artificiale, meno sorprendente ed innovativa di quella mostrata dal predecessore. Si tratta comunque di un classico "pelo nell'uovo" di quello che viene definito un "capolavoro".
A corredo dell'articolo abbiamo un box dedicato al doppiaggio scandaloso del titolo, talmente brutto da far sospettare l'uso di un sintetizzatore vocale per i ruoli secondari (nello stesso box vengono però anche elogiati i sottotitoli per non udenti) e un riquadro dedicato all'obbligo di installare Steam per giocare a HL2, box nel quale si sottolinea più la comodità degli aggiornamenti automatici e del supporto a mod e livelli aggiuntivi piuttosto che i disagi patiti nei primi giorni di rilascio del gioco.
Sono poi presenti due commenti ulteriori di Stefano Silvestri e Paolo Besser. Stefano sottolinea come questo gioco sia immensamente superiore al quasi contemporaneo Doom 3 sotto tutti i punti di vista ed elogia la sua ottima gestione della fisica, lamentando però le pessime prestazioni di Steam sperimentate nei primi giorni di lancio del gioco (120 minuti per creare un account e 30 minuti per validare il codice di gioco) e sottolinea il pessimo doppiaggio italiano. Paolone invece si sofferma molto di più sugli elogi alla fisica presente nel gioco e sull'ottima scalabilità del motore grafico, utilizzabile anche su schede video ritenute all'epoca poco performanti.
Direi che si tratta di una recensione completa, onesta ed obbiettiva che, a quasi ventuno anni di distanza, non mostra grandi abbagli o evidenti inesattezze di valutazione. Ben fatto TGM!
E visto che, come al solito, avanza un po' di spazio, diamo un occhio a quali altri giochi compaiono in questo numero natalizio 2004: oltre al già citato Bloodlines troviamo le recensioni di un certo Football Manager 2005, Flat Out, Prince Of Persia: Spirito Guerriero e il remake di Sid Meier's Pirates!
Anche le preview, comunque, non sono male, con Knights Of The Old Republic 2, Dungeon Siege 2 e Ghost Recon 2 (poi conosciuto come "Recon Advanced Warfighter" al posto di quel "2").
Insomma senza dubbio un Natale molto interessante per tutti i videogiocatori PC (ma anche console, dato che nella rubrica "console corner" troviamo PES4 su PS2 e HALO 2 per la prima X-Box!).

E ora largo alle curiosità legate a questo gioco (un minimo selezionate perché sarebbero davvero tantissime quelle che potrei inserire):

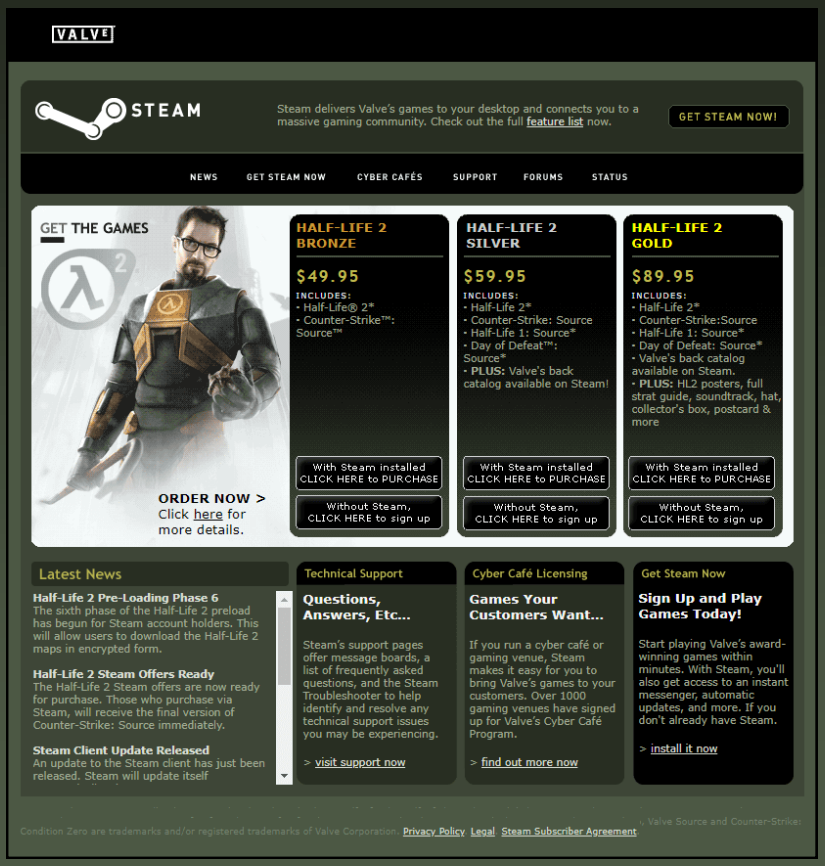
- Valve progettò Half-Life 2 anche per i non udenti inserendo appositi sottotitoli: i suoni venivano scritti e messi tra parentesi mentre ad ogni personaggio venne assegnato uno specifico colore alle linee di dialogo a schermo.

- Secondo il libro Half-Life 2: Raising the Bar, la trama originale si estendeva su quattro giorni di gioco invece di soli tre. Tra le parti tagliate troviamo una grotta di formicai, un viaggio in treno attraverso un fondale marino prosciugato, una nave chiamata "Borealis", la "Base Kraken" sottomarina, una stazione di controllo meteorologico Combine, un capitolo ambientato nelle regioni artiche e un grattacielo. Molti di questi luoghi possono essere visti negli screenshot pre-release e nel materiale per la stampa.

- La versione PC di Half-Life 2 è stato l'ultimo gioco che Sierra ha distribuito per Valve

- Nel settembre 2003, un hacker tedesco di nome Axel Gembe riuscì a infiltrarsi nella rete interna di Valve e rubò il codice sorgente di Half-Life 2. Poco tempo dopo il codice venne divulgato online, permettendo ai fan di compilare una versione giocabile che rivelò quanto il gioco fosse in realtà ancora incompleto. Questo incidente causò non pochi problemi a Valve e rallentò ulteriormente lo sviluppo del titolo.

STEAM : LA RIVOLUZIONE (PRIMA ODIATA E POI AMATA)



Nel novembre 2004 l'attesissimo Half-Life 2 fece qualcosa che nessun gioco AAA aveva mai osato prima: impose l'installazione obbligatoria di Steam, una piattaforma digitale sconosciuta ai più, che veniva richiesta persino per attivare le copie fisiche acquistate in negozio. La reazione della comunità fu un vero terremoto e, in qualche modo, non avrebbe potuto essere diversamente.
Immaginate la scena: dopo mesi di hype, i giocatori inserivano il CD con l'idea di tuffarsi immediatamente in Half Life 2, solo per trovarsi davanti a un client da scaricare, un account da creare e server costantemente sovraccarichi. Per chi aveva poi ancora una connessione a 56K (e all'epoca ce n'erano molti qui da noi), la procedura fu un incubo ancora più grande.
Le recensioni on-line si riempirono di voti bassi e critiche feroci non tanto per il gioco in sé, ma per questa "inutile complicazione" chiamata Steam.
Il DRM online, una novità assoluta per un titolo single-player, fece infuriare inoltre chi considerava il PC l'ultimo baluardo della libertà videoludica.

Eppure, proprio quella che sembrava un'imposizione tirannica si rivelò, nel tempo, una rivoluzione geniale. Valve non aveva semplicemente creato un sistema antipirateria, ma - quasi in maniera inconsapevole - aveva piantato i semi del futuro del gaming digitale.
I primi anni furono duri. Steam nel 2004 era un guscio vuoto rispetto all'odierno colosso: niente saldi, niente cloud save, nessun sistema di rimborso. Faceva una cosa sola (malvolentieri): far girare Half-Life 2 e pochi altri giochi, ma aveva il grande pregio di aggiornarli automaticamente e di rendere molto più agevole il match making del loro multiplayer (due elementi che furono ben presto apprezzati dagli pionieri del gioco in rete).
Poi, gradualmente, Valve trasformò il servizio da necessario male a vera e propria utility per i PC gamer. L'aggiunta degli achievement nel 2007, la sincronizzazione dei salvataggi in cloud, i leggendari Summer Sale con sconti del 75%, l'inserimento dei rimborsi, l'integrazioni delle mod e l'aggiunta di un sistema di recensioni sempre più completo fecero capire anche alla comunità di videogiocatori che c'era qualcosa in più dietro a quella apparente "follia".

Oggi, a vent'anni di distanza, l'ironia è palpabile. Quella stessa piattaforma che i giocatori volevano bruciare nel 2004 oggi è il punto di riferimento del mercato digitale. Quello che era un semplice strumento di DRM è diventato un ecosistema completo e, per certi aspetti, irrinunciabile.

Half-Life 2, gioco simbolo di ribellione e libero arbitrio, divenne così l'inconsapevole apripista di una centralizzazione che nessuno chiedeva, ma che alla fine tutti abbiamo abbracciato.
La lezione? A volte le rivoluzioni più importanti arrivano tra le proteste, e il futuro del gaming (e non solo) spesso si nasconde dove meno te lo aspetti.

QUANDO IL DOPPIAGGIO CAMBIA L'EPERIENZA

Il doppiaggio italiano di Half-Life 2 è una questione che ancora oggi divide i giocatori tra chi lo ritiene un elemento che ha macchiato l'esperienza di gioco nel nostro paese e chi lo ricorda con affetto per la sua "particolarità" (ma, se preferite, dite pure "bruttezza").
Quando Valve decise infatti di offrire una traduzione completa con voci italiane, la notizia fu accolta con entusiasmo: nel 2004 era tutt'altro che scontato che un titolo PC ricevesse un trattamento del genere.
Tuttavia, l'esecuzione lasciò più di qualche perplessità. Sebbene alcuni personaggi principali come il Dottor Breen riuscissero a mantenere una certa autorevolezza, molte altre voci apparivano poco convincenti, con interpretazioni piatte e, in moltissimi casi, accenti stranieri marcati che rendevano il tutto innaturale.
Un problema ancora più evidente nei dialoghi delle guardie Combine, il cui tono meccanico e distorto nell'originale inglese veniva reso in italiano con un effetto che suonava più goffo che inquietante. La localizzazione dei testi contribuì ad accentuare questa sensazione: molte frasi risultavano tradotte in modo fin troppo letterale, perdendo sfumature di significato che nell'inglese contribuivano all'atmosfera del gioco.
Le "voci" (è il caso di dirlo) circa le cause di questo "scempio vocale", si sono rincorse a lungo, arrivando ad ipotizzare l'uso di uno studio dell'est Europa con doppiatori stranieri costretti a recitare in una lingua non loro ed ignari di ciò che stessero dicendo o, in un'altra versione della storia, che il tutto sia stato realizzato a Londra con doppiatori non professionisti, praticamente presi dalla strada (e non madrelingua per le parti secondarie). In entrambi i casi i motivi di questa scelta non sarebbero stati legati solo a questioni di costi, ma anche a necessità dettate da tempistiche molto ristrette per la realizzazione dell'adattamento.

- In seguito l'hacker Axel Gembe, fino a quel momento ancora ignoto ed impunito, contattò Gabe Newell affermando di essere un loro fan e di non aver avuto intenzioni malevole. Valve gli offrì un colloquio di lavoro dichiarandosi molto ammirata dalle sue capacità. Si trattava in realtà di una trappola per attirarlo negli USA così da farlo così arrestare dall'FBI. Pare che Axel ci avesse davvero creduto e fosse pronto a partire. Alla fine, comunque, fu la polizia tedesca ad arrestarlo. Bravo con i computer, ma un po' meno sveglio nella vita reale... parrebbe.

- Come già visto in altre occasioni, a causa delle rigide restrizioni ancora presenti in Germania nei primi anni duemila, Half Life 2 subì numerose modifiche per renderlo meno violento come, ad esempio, sangue grigio, cadaveri scomparsi in pochi secondi e urla dei nemici in fiamme molto meno intense.

- Valve nel 2005 rilasciò Lost Coast, un livello aggiuntivo gratuito (ma che non faceva parte della trama principale) per mostrare le capacità avanzate del motore Source, in particolare la tecnologia High Dynamic Range. Ambientato in una cittadina costiera, il livello offre un breve ma intenso scontro con le forze del Combine, mettendo in evidenza effetti di luce realistici e una maggiore qualità grafica rispetto al gioco base. ■

ANTA GOLD

Un seguito di un gioco meraviglioso che riesce a brillare di luce propria, proponendo nuove idee e, al contempo, conservando quanto di straordinario aveva caratterizzato il predecessore.
Non capita spesso (forse quasi mai) di poter dire questo di un Anta Gold che porta il numero 2 dopo il titolo. Eppure qui siamo proprio di fronte ad un secondo capolavoro targato Valve, capace di rinnovare e rafforzare il carisma di Gordon Freeman al punto che, ancora oggi, non ci siamo stancati di attendere il terzo capitolo delle sue avventure che, si rumoreggia proprio in questi giorni, possa venire annunciato a breve.
Se non lo avete ancora capito, se siete appassionati di videogiochi, anche questo secondo capitolo di Half Life non può mancare nella vostra esperienza videoludica, perché FPS di questa qualità (doppiaggio italiano a parte) ne sono usciti davvero pochi nella storia di questo medium.

Di Massimiliano Conte

Capita a volte che, ogni tot di tempo, un gioco sbuchi fuori quasi dal nulla e, nel giro di pochi giorni, tutti ne parlino. Claire Obscure: Expedition 33 è stato esattamente questo: un titolo che, da un giorno all'altro, ha invaso i social, i forum e gli stream, al punto che sembrava impossibile, per qualunque giocatore in rete, non averne sentito parlare almeno una volta.
E io, come molti altri, di fronte alle prime reazioni entusiaste, sono caduto nella tentazione di provarlo.
Non tanto per hype, ma perché, diciamocelo, era lì, comodamente incluso nel Game Pass PC al day one: un clic, un download, e via... pronti a scoprire se tutto quel clamore fosse giustificato o solo l'ennesima bolla di entusiasmo collettivo.

Ma cos'è, esattamente, Claire Obscure: Expedition 33? Immaginate un JRPG a turni classico, con combattimenti strategici e una narrazione oscura e misteriosa, quasi onirica ma con una svolta: invece di limitarsi a selezionare attacchi da un menu, il gioco vi chiede anche di agire in maniera più attiva. Le parate, per esempio, non sono gestite da semplici statistiche: dovete premere il tasto giusto al momento giusto, come in un action game. E alcuni colpi speciali richiedono Quick Time Event per essere eseguiti con successo. Il risultato è un'esperienza che cerca di fondere la profondità tattica di un JRPG con l'immediatezza di un titolo più dinamico.
Eppure, non è solo il gameplay ibrido che può spiegare il successo improvviso di Claire Obscure. C'è qualcos'altro, qualcosa di più sfuggente. Forse è l'atmosfera, quella miscela di poesia onirica, ansia horror e sci-fi "steam punk" che hanno sempre un grande fascino quando vengono realizzati con maestria. O forse è il fatto che, in un'epoca in cui i giochi tendono a essere ipercinetici o iperstrutturati, Expedition 33 osa essere "lento", lasciando spazio alla tensione e alla caratterizzazione dei personaggi. O, ancora, potrebbe essere semplicemente la magia del Game Pass, che ha trasformato un titolo di nicchia in un fenomeno condiviso da milioni di giocatori, tutti pronti a discuterne online.

Alla fine, Claire Obscure: Expedition 33 non è perfetto perché non sempre tutto funziona alla perfezione: qualche QTE può risultare frustrante e la curva di apprendimento non è delle più morbide (anche se, quando il sistema ingrana, regala soddisfazioni inaspettate). Inoltre, arrivati ad un certo punto della storia, è possibile trovare degli "exploit" nel party, combinando le varie abilità dei personaggi, capaci di abbattere i nemici molto facilmente. Oltre a queste imperfezioni di taratura della difficoltà del gioco, anche la trama, estremamente affascinante, ad un certo punto rischia di diventare un tantino confusa ed attorcigliata su se stessa. Ma forse è anche giusto che sia fatta in questo modo. Perché il vero successo di questo gioco è stato forse quello di riuscire a creare un'esperienza che la gente ha sentito il bisogno di condividere, analizzare, ed interpretare.
In un panorama dove i giochi spesso si assomigliano tutti, ha avuto il coraggio di essere diverso e, per una volta, internet ha ricompensato questa audacia. ■

Di Massimiliano Conte

Finito il gioco, confermo quanto detto nello corso numero: questo Watch Dogs 2 e i suoi protagonisti sono estremamente contraddittori e fastidiosi, al punto da rovinare l'esperienza di gioco.
A dimostrazione di questo vi riporto una delle ultime missioni proposte dal gioco, nella quale uno dei Dec Sec (i buoni...) entra con un lancia granate (!!!) in un sito protetto da guardie giurate macellando loro e anche le forze di polizia che, ovviamente, intervengono per reagire a questa mattanza.
Andando a sondare la vita di questi "nemici" prima dell'inizio del massacro vi renderete conto che sono tutte persone "normali" che stanno solo lavorando.
Essendo impossibile terminare la missione senza la violenza (una violenza che non viene assolutamente disincentivata), forse siamo davvero dei terroristi folli.
Peraltro proprio il finale mi è parso affrettato, mal scritto e risolto con una soluzione semplicistica e spicciola, una delusione nella delusione.
Un peccato, perché Whatch Dogs 2 possiede comunque qualche momento riuscito e qualche intuizione positiva.
Per fortuna questo gioco me lo hanno regalato su Epic (ed è incluso anche sul Game Pass), quindi almeno non rimpiango di averlo acquistato, ma dopo aver apprezzato il primo questo secondo capitolo è stato davvero una grossa delusione. ■

Di Massimiliano Conte

Ok, ci sono arrivato con cinque anni di ritardo… ma quando questo gioco uscì su PCVR avevo solo PSVR!
Ok, avrei potuto giocarci pochi mesi dopo quando presi il Quest 2, ma il mio PC aveva una GPU che non mi permetteva di utilizzare il computer con la realtà virtuale!
Ok, avrei potuto giocarci anche tre anni fa, quando feci un upgrade di scheda grafica, ma ho comunque rimandato fino a oggi…
E perché ho atteso tanto?
Presto detto: Alyx è da tutti considerato il picco dei giochi in VR, e ho sempre sentito dire che una volta provato questo prequel di Half Life 2 ogni altro gioco VR (anche successivo ad esso) sarebbe sembrato "un passo indietro".
Vedere subito il meglio mi avrebbe fatto apprezzare meno gli altri giochi di questo bistrattato mondo virtuale?
Ora che di giochi in VR ne ho provati un po', ho deciso di fare il grande passo e, devo dire che è tutto vero: Alyx è meraviglioso e vi posso già anticipare che per me nulla in VR sarà come prima dopo che avrò terminato questo capolavoro! Al prossimo numero per i dettagli... ■

A VOLTE RITORNANO

LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI

... SOLUZIONE: 90!

Pubblicata in data 13 marzo.

Enigma of Fear si basa sul RPG cartaceo brasiliano Ordem Paranormal, creato dallo youtuber/twitcher Rafael "Cellbit" Lange sulla base del GdR Esoterroristi e giocato con gli amici nel corso degli anni sul suo canale. Visto il successo, nel 2020 Cellbit e i Dumativa Game Studio decidono di trasformarlo in un videogioco, finanziandolo su Catarse (il Kickstarter brasiliano) e raggiungendo l'obiettivo in solo qualche ora. Cinque anni e molti problemi dopo, eccoci qui.

Riducendolo all'osso, Enigma of Fear è una specie di Resident Evil in un universo alla Cthulhu Mythos, con molti più enigmi dei titoli della saga di Capcom e una trama discretamente complessa. Per riassumerla in due righe e non spoilerare, diciamo che tutto ruota attorno a una squadra di "contenimento" di fenomeni paranormali alla Control e alla scomparsa del suo fondatore, sulle cui tracce si metterà sua figlia Mia, aiutata da un paio di amici... e un cane.
Visivamente il gioco unisce personaggi in Pixel Art a location in 3D, ottenendo un effetto notevole, soprattutto per merito della gestione delle luci e delle telecamere. L'aspetto action è stato ridimensionato e semplificato rispetto ai classici Survival Horror a cui siamo abituati (il già citato Resident Evil, Silent Hill, Dead Space e compagnia), spingendo di più sull'atmosfera, gli enigmi e la storia dei personaggi.
Enigma of Fear si compone di cinque macro aree da risolvere, condite da qualche orrore cosmico d'affrontare in stealth, a distanza o corpo a corpo. Gli stessi Boss di zona altro non sono che enigmi mascherati da combattimenti e raramente sarà solo una questione di abilità con la pistola/spranga.
Le sue meccaniche sono piuttosto azzeccate: avremo l'energia vitale per i danni fisici e un indicatore della sanità mentale per incontri d'altro tipo (una strizzata d'occhio a Cthulhu ben più leggera che in Darkest Dungeon). Con un paio di pulsanti si potrà cambiare il tipo di torcia in dotazione e l'arma impugnata. Le munizioni saranno sì contate, ma tornando in una macro area ne potrete trovare altre (cosa che alleggerirà la noia del respawn di certe bestie). Si avrà sempre a disposizione una mappa su cui verranno annotati tutti gli oggetti trovati e, grazie ad alcuni colori, si saprà sempre se una certa stanza è stata ben controllata (verde) o meno (nera).
Con un walkie talkie in apposite aree si potranno chiedere delucidazioni riguardanti i

puzzle ai nostri amici o, se ce n'è bisogno, cercare conforto nelle coccole del cane per riguadagnare sanità mentale (pet therapy?).

BLAME THE GAME!
La cosa che vi farà odiare o amare il gioco senza vie di mezzo è che NESSUNO VI TERRÀ LA MANO... e ciò fin dall'introduzione! Ok, forse i meno abituati finiranno per passare molto più tempo del previsto su Internet per trovare le soluzioni agli enigmi, ma per noi "avventurieri di vecchia data" è una cosa più unica che rara... Anche se ammetto che qualche puzzle poteva essere introdotto meglio e sviluppato con più attenzione; che certe cose potevano vedersi leggermente di più (i bottoni e la leva sulla console delle caverne!?!) e che avrebbe fatto comodo un sistema di Viaggio Rapido.

La gestione degli oggetti funziona ma è qualcosa a cui si deve fare l'abitudine: non si ha un inventario se non per i nostri gadget/armi, il resto è consultabile dalla mappa con un click sulle icone di ciò che abbiamo precedentemente analizzato (libri, pergamene, statue, quadri, ecc). Solo verso la fine ho poi notato che il colore di certi manufatti ne indica l'importanza ai fini di enigmi maggiori... -_-'
Da non sottovalutare i dialoghi coi nostri compagni di squadra, che sapranno inquadrare problemi specifici e vi faranno ragionare sugli indizi cartacei/registrazioni che si troveranno in giro.
Ho trovato la fase finale fin troppo laboriosa e la mancanza di un salvataggio che ci faccia saltare un particolare scontro (facile ma ripetitivo) spingerà i deboli a guardare al volo su Internet, mentre ai testardi (come il sottoscritto) non resterà che imparare l'aramaico per lamentarsi direttamente con Dio.
Non commento oltremodo la storia degli oggetti maledetti di Samuel (post game), che è talmente meta-improbabile da risolvere da richiedere "l'aiuto del pubblico".

A conti fatti Enigma of Fear è un buon survival horror che punta più sulla comprensione delle situazioni/puzzle che sulla fisicità degli scontri coi mostri. Per completarlo senza aiuti è richiesta una certa capacità d'osservazione e abilità di ragionare fuori dagli schemi, anche se la parte finale diventa forse un po' troppo intricata per il giocatore medio. Ideale per gli amanti dei puzzle che apprezzano i toni dark. Consigliato un joypad.

VOTO : 7/10

NOTA BENE: per la natura Indie di Enigma of Fear, le lingue a disposizione sono solo inglese, spagnolo e portoghese, ma un coraggioso l'ha completamente tradotto in italiano. Pur non avendo provato la versione nostrana, la qualità dei testi e del parlato originale è piuttosto buona e con un minimo d'impegno credo che tutti ne possano usufruire.

Di Massimiliano Conte

Esiste un pubblico “anziano” di Star Wars che è cresciuto vedendo al cinema la prima trilogia di George Lucas.
Anno dopo anno lo ha mitizzato e, anche inconsapevolmente, ha reso nella propria testa molto più maturi e stratificati i contenuti di quei primi tre film.
Diciamolo in maniera chiara e senza nulla togliere al valore dell’opera: la trilogia originale era ingenua, basilare nella definizione dei caratteri e delle vicende. Una “favola” per ragazzi che riusciva a parlare anche ai più grandi.
Questo pubblico rimase deluso già dalla successiva trilogia “prequel”, accusandola (tra i tanti capi di imputazione) di essere “infantile” e rivolta ad un pubblico troppo giovane.
In realtà oggi sappiamo che proprio quel pubblico giovane la apprezzò e la amò, dando nuova linfa alla “fan base” della saga e, in sostanza, ampliandone nel tempo il successo.

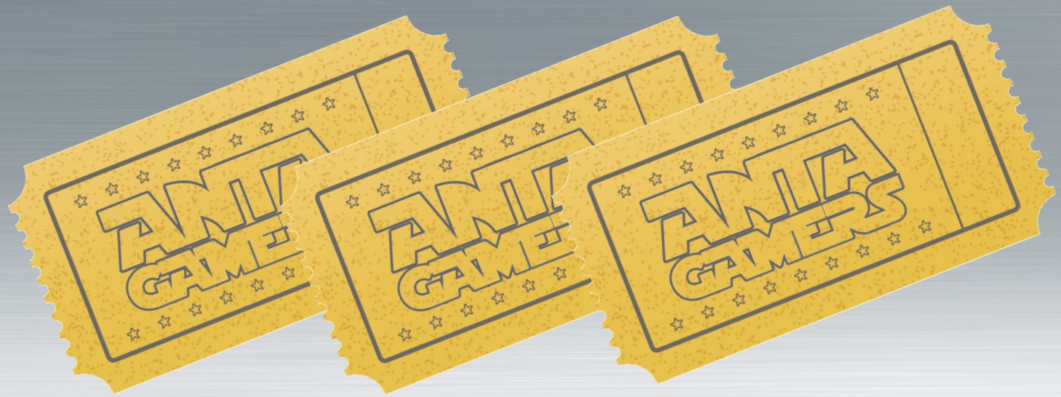
Tutta questa lunga introduzione serve proprio a spiegare che questa seconda stagione di Andor è rivolta proprio ai fan della prima ora di Guerre Stellari, coloro che videro la prima pellicola al cinema (o in TV negli anni ottanta) e che crescendo hanno sentito l’esigenza di tornare in quella “galassia lontana lontana”, ma con un prodotto maturo e adatto alla loro sensibilità odierna.
Lo stesso pubblico che ha apprezzato il film Rogue One, di cui la serie è il prequel e, va da sé, lo stesso pubblico che ha apprezzato anche la prima stagione di Andor, e che oggi grida la capolavoro.
Entusiasmo esagerato?
No! Questa serie è davvero un capolavoro!
Gli attori sono eccezionali, tutti perfettamente in parte e capaci, la scrittura dei personaggi è elevatissima e la loro caratterizzazione sottile e stratificata, i dialoghi sono efficaci e mai didascalici, la regia è magistrale, con numerose inquadrature che non avrebbero sfigurato sul grande schermo e, per finire, gli effetti speciali sono di altissima qualità.
Certo, per crearla Disney ha speso un fantastiliardo di crediti galattici (tra i 300 e i 350 milioni di Dollari), ma sono soldi sicuramente ben spesi per regalare al pubblico una space opera degna di questo nome!
E questo nonostante le ulteriori quattro stagioni previste inizialmente siano state condensate in queste 12 puntate (3 puntate per ogni anno/stagione). A ben vedere ciò a reso in realtà più affascinante il tutto perché, così facendo, sono stati lasciati dei “vuoti” che lo spettatore può riempire con le poche (o nulle) informazioni date e con la propria immaginazione.
Vuoti che, a ben vedere, potrebbero essere colmati anche da ulteriori produzioni future (serie, fumetti, cartoni, libri), ma questa è un’altra storia.
Se cercate spade laser, ritmi serrati, battaglie spaziali e valorosi Jedi, questa serie non fa per voi.
In Andor non abbiamo lato chiaro e lato scuro della Forza, ma infiniti lati “grigi” di persone normali che vengono chiamate costantemente a prendere decisioni difficili, a prescindere dallo schieramento di appartenenza.
La domanda ora sorge spontanea: è possibile che possano coesistere ed essere apprezzati prodotti “adulti” come questo e, allo stesso tempo, prodotti più “giovani” come Skeleton Crew?
Secondo me sì… in fondo Star Wars è una galassia enorme e c’è sempre posto per le storie ben scritte. ■

ANTACONTEST

OGNI EURO DONATO

(VIA PAYPAL O PATREON)
EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE BIMESTRALE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!

POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRUBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!



RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI

SPECIALE

L'ASSO dei CIELI

La Microprose ha progettato il simulatore di volo definitivo. Oggi destinato al mercato delle sale giochi, potrebbe arrivare nelle nostre case entro breve...

Il "cassone" di F-15 al momento è solo verticale, ma potrebbe venirne prodotta una con cabina completa in seguito. Sono già previsti altri giochi nel caso che questo abbia successo, e fra i primi ci saranno naturalmente le conversioni dei giochi Microprose.

Milioni di confezioni (sei per essere precisi) di giochi della Microprose sono state "bruciate" velocemente nei negozi di tutto il mondo. Ma questo risultato non è stato sufficiente a saziare il boss della Microprose "Wild" Bill Stealey.

I giochi vanno bene, pensò, ma erano le macchine su cui giravano che non erano alla loro altezza. Ci voleva un computer abbastanza potente da portare giochi come *F-15 Strike Eagle* e *Gunship* a nuove altezze, un computer capace di competere degnamente con i simulatori commerciali in termini di capacità grafiche e di calcolo, un computer in grado di dare ai giocatori un'assaggio del vero volo ad alta velocità.

Così Bill reclutò Gene Lipkin, uno dei fondatori (insieme a Nolan Bushnell) della Atari. Insieme a un gruppo di tecno-fanatici, Lipkin promise alla Fortezza Volante che presto avrebbe creato la macchina desiderata - con un gran cassone, e la fessura per infilarvi i gettoni. La Microprose aveva intenzione di dedicarsi seriamente al mercato dei giochi da bar, minacciando colossi come la Konami o la SNK. La guerra venne dichiarata nel 1988, quando la società cominciò a lavorare seriamente a un nuovo progetto di hardware...

Sono passati due anni, e la macchina è ormai pronta per essere spedita in tutto il mondo. Si tratta di un mobile verticale, elegante, dotato di un joystick a tre pulsanti e di una manopola scorrevole con ulteriore pulsante. Il suo cuore è un 68000 unito ad altre, ancora più potenti bestiacce elettroniche (progettate specificamente dalla Microprose e rigorosamente "top secret"), e possiede alcune delle più efficienti routine per la manipolazione di grafica tridimensionale a vettori oggi in circolazione. Il risultato è un eccezionale simulatore di volo e di combattimento con alcune caratteristiche davvero peculiari. Ecco qui...

Indicatore posizione *ID del Bersaglio* *Display del Nemico*

La missione di addestramento (Frontlines)
Stiamo volando ad alta velocità in una valle per distruggere un ponte. Schizzare nei canyon è eccezionale. La P nell'angolo in alto a destra del mirino mostra la direzione in cui si trova il bersaglio principale, che va distrutto per completare la missione.

MACH 2 E OLTRE

Lo scenario fornito attualmente per questa macchina è una versione di *F-15 Strike Eagle* modificata per la macchina a gettone con sei missioni di differenti difficoltà. All'inizio si può scegliere fra solo due di esse - per accedere alle altre quattro bisogna dimostrare le proprie capacità.

Missione Frontlines
Quelli lì davanti sono proiettili di contraerea. Il bersaglio primario è proprio davanti a noi.

Si parte con *Frontlines*, che è sostanzialmente una missione di addestramento nella quale bisogna bombardare un ponte ed eliminare tutto ciò che si muove. Sullo schermo possono apparire circa 256 colori contemporaneamente (il numero esatto non è stato rivelato dalla Microprose), che danno un'impressione molto simile a quella di una scheda VGA su PC. L'immagine viene fornita tramite un monitor da 25 pollici - decisamente più ampio di quelli normalmente usati nei coin-op. La grossa differenza, comunque, sta nella velocità.

Spingendo in avanti la cloche si inizia una delle più spettacolari picchiate che ci sia mai capitato di vedere. I dettagli del paesaggio sono di gran lunga maggiori di quelli presenti nei normali simulatori e volando rasoterra è possibile ad esempio - nella seconda missione - passare fra i piloni di una piattaforma petrolifera nel Golfo Persico.

La terza missione si svolge di notte. Il sonoro è aggressivo quasi quanto l'azione, e si può realizzare qualunque manovra possibile nella realtà. L'unica differenza sta nell'abilità necessaria - a questa velocità e senza autopilota o assistenza computerizzata la storia si fa veramente acida.

La missione numero quattro ("The Angry Sea") vi lancia sugli oceani e nella quinta vi trovate ad affrontare un duro duello aereo. La sesta missione è Top Secret e non può essere recensita - bisogna mostrare tutta la propria abilità per aspirare a questo livello del tutto speciale dotato di ulteriori problemi di volo e nemici più aggressivi.

Per avere un'idea della rapidità con cui si muove l'azione, provate a considerare il fatto che un tipico simulatore ad alta velocità per PC muove circa 15000 poligoni al secondo. La versione da bar di *F-15* ne sposta 60000. Una simile capacità è infinitamente superiore a quelle offerte dalla concorrenza e l'aggiornamento dello schermo è incredibile: 30 fotogrammi al secondo - addirittura superiore a quella delle normali TV e del cinema. La conseguenza è che l'azione non è solo tremendamente veloce, ma anche insospettatamente fluida.

TATTICHE

F-15 non è solo uno sparatutto, comunque. Tanto per cominciare, a differenza di ogni altro coin-op, qui il giocatore ha completa libertà di movimento in ogni direzione. Bisogna tenere costantemente d'occhio il livello del carburante, che si aumenta unicamente distruggendo le autobotti a terra. Bisogna anche avvicinarsi ai bersagli designati, impiegando in continuazione la finestra di identificazione del bersaglio a lunga portata, lo schermo della mini-mappa e l'indicatore del nemico.

F-15 ha un altro asso nella manica. È infatti possibile comprare carburante e armi extra inserendo gettoni addizionali senza dover quindi aspettare di guadagnarseli sul campo. Alcune caratteristiche sono essenziali - come le esche termiche per ingannare i missili nemici. Si possono riparare i danni, rifornirsi, aggiungere esche o migliorare la potenza complessiva - il tutto inserendo gettoni o accumulando punti.

Una volta terminata una missione si può continuare il confitto contro chiunque sia abbastanza stolto da tentare un attacco - oppure si può entrare nel portale luminoso che appare nel cielo. Si tratta di un grosso cubo semitrasparente che, una volta penetrato, porta il giocatore al livello successivo.

AVANTI IL PROSSIMO

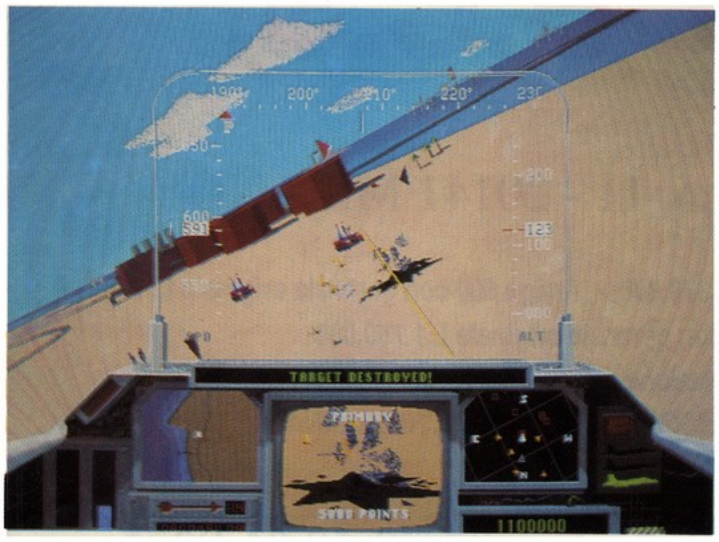
Una delle cose migliori del sistema Microprose è che può

IL PREZZO DELLA MORTE

Quanta potenza di fuoco si ottiene per un dollaro? Questo era il dilemma dibattuto alla Microprose durante la nostra visita a Baltimora. Le esche e il carburante sono essenziali e dovrebbero quindi costare molto poco - ma quanto costa un postbruciatore? Speriamo che il gioco non finisca per essere riservato ai milionari...

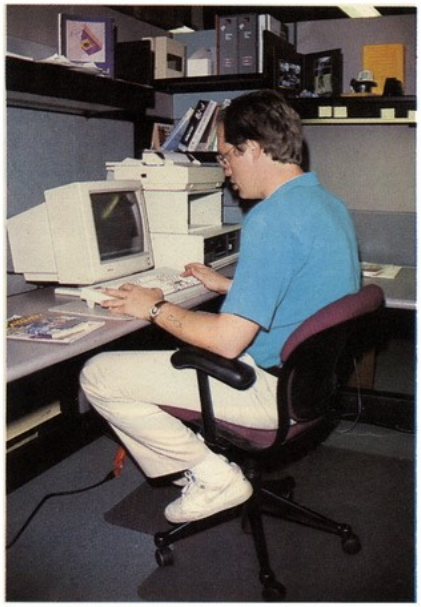
"Yeee Hooo!!"
'Wild Bill' Stealey

Wild Bill prova il nuovo sistema. Le sue urla da esaltato echeggiavano nel palazzo terrorizzando gli impiegati. Ha insistito per indossare il cappellino prima di decollare...



Missione nel Golfo
I nostri colpi incendiano le sabbie sottostanti mentre viriamo verso il mare nel secondo scenario. L'identificatore di bersaglio mostra il Bersaglio Principale ormai distrutto: 5000 punti e il tempo per raggiungere il portale e migliorare le nostre capacità

Missione nel Golfo
Un duello aereo sul Golfo - "È solo il Golfo", insiste Wild Bill, "Non ho mai parlato della Libia, no?" Siamo riusciti a riportarlo ai comandi proprio un attimo prima di sbattere contro la piattaforma petrolifera, sotto la quale è poi passato con un'audace manovra.



Uno degli sviluppatori del sistema mentre lavora agli algoritmi 3D del gioco. Il programma è stato scritto in C prima di venire registrato sui chip dedicati alla grafica e al sonoro.

Silent Service II, presto su PC. Un candidato alla conversione su coin-op?

I comandi del gioco da bar sono semplici e maneggevoli. Sul joystick c'è il pulsante di fuoco, l'identificatore di bersaglio e il lanciamissili; sulla manetta a sinistra si trova il controllo dei postbruciatori. I pulsanti laterali servono a sganciare le esche. Il joystick è molto sensibile - questo non è un simulatore a 16-bit, ma una cosa VELOCE

venire convertito istantaneamente per far girare scenari differenti semplicemente sostituendo qualche chip. Alla Microprose hanno già in lavorazione tre titoli e, anche se non ci hanno rivelato di cosa si tratti, potremmo scommettere che *Gunship* sarà uno dei primi. Fra le altre possibilità, c'è una conversione di *M1 Tank*.

Le implicazioni di tutto ciò sono inquietanti. Ad esempio, se la Microprose dovesse ottenere un particolare successo - e da quel che abbiamo visto la cosa sembra piuttosto probabile - è plausibile immaginare almeno 5000 unità vendute. Dato che ciascun gioco costa poco più di 7000 dollari, i guadagni sarebbero notevoli.

"Con quei soldi potremmo finanziare dei nuovi progetti," ha osservato il direttore alle vendite Gerry Blair, "La cosa più bella è che non siamo più nel mercato del software. Oggi ci occupiamo di divertimento in generale, e questo significa che possiamo sviluppare dei giochi impiegando una nuova tecnologia e progettarli così come oggi vengono realizzati i film. Stiamo già discutendo la possibilità di impiegare un CD-I e, se il gioco avrà successo, potremmo persino ottenere fondi sufficienti per diventare produttori favoriti per la Nintendo (la Nintendo fa pagare fior di quattrini alle società interessate a produrre materiale per le sue console). Infine, potremmo addirittura raggiungere presto la posizione in cui vendere noi stessi i diritti per le conversioni."

Le altre possibilità in discussione sono lo sviluppo o meno di una versione domestica del nuovo sistema e una versione a gettoni dotata di sedile idraulico, che in America non è particolarmente gradita a causa della mancanza di spazio in molte sale giochi. "L'industria americana ha bisogno di una nuova forza in questo settore," dice Gerry, "dato che sino ad oggi siamo stati dominati dai giapponesi. Tutta l'America spera nel nostro successo." Stiamo tenendo anche noi le dita incrociate.

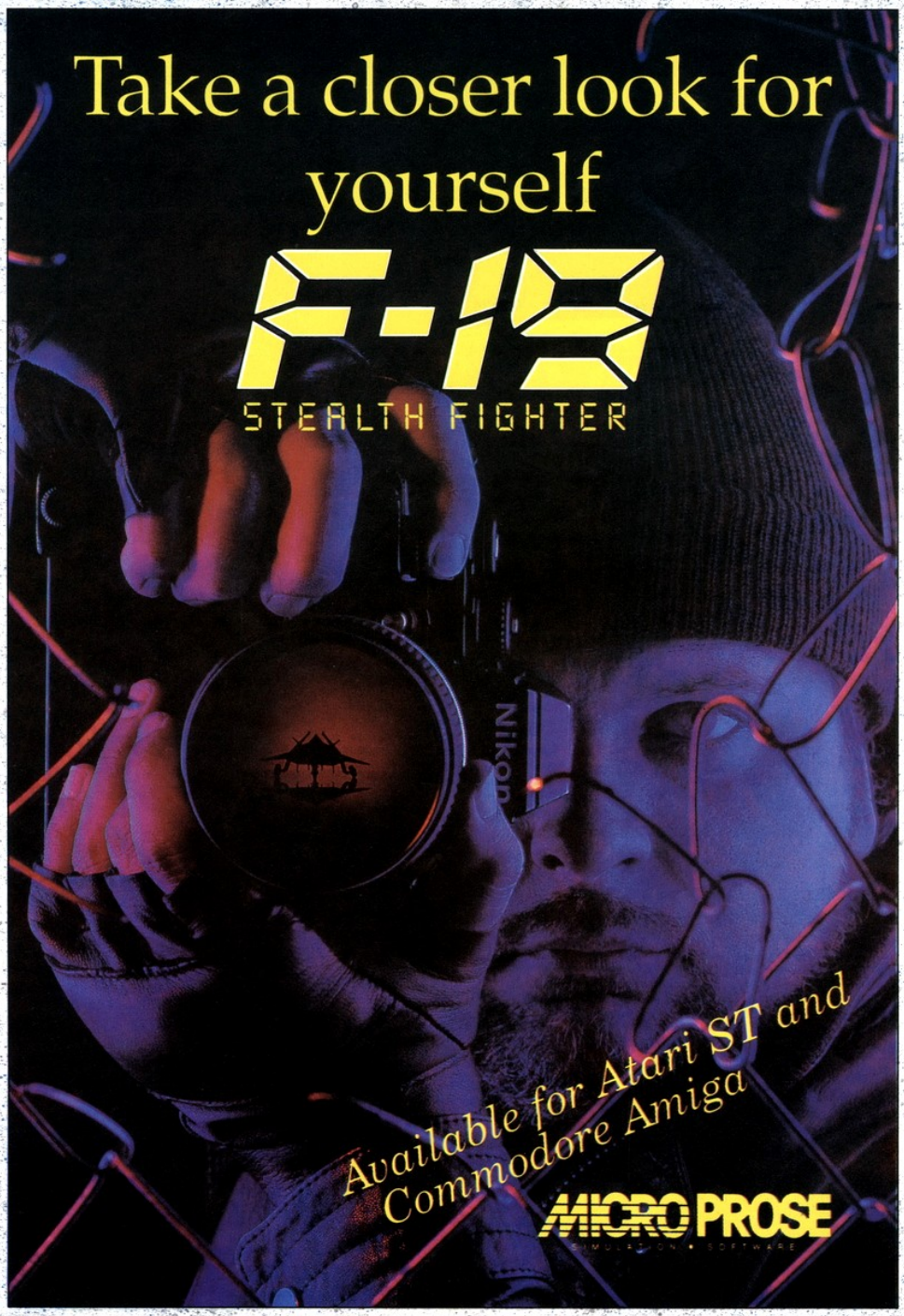
"La gente nell'industria dei coin-op era solita guardare al software domestico come a un nemico; quando abbiamo mostrato loro F-15 e Tank hanno cambiato idea..."
Gerry Blair, Microprose

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000
Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000
importazione diretta PC XT e AT
IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02



LEADER
DISTRIBUZIONE

Scansione da www.retroedicola.com (K 19 giugno 1990)

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

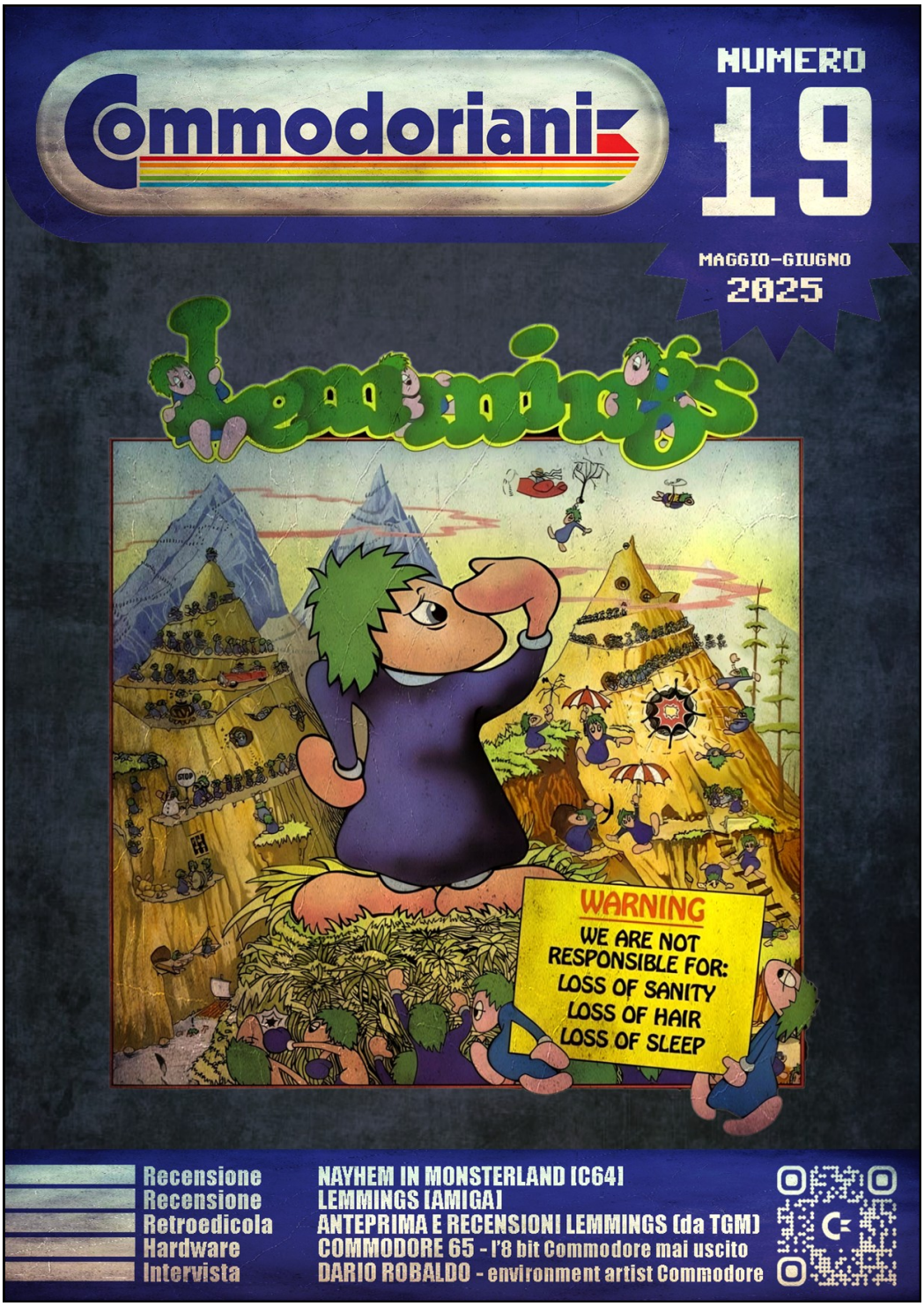
Buona visione!

IL VIDEO DEL BIMESTRE

Questa volta vi propongo la puntata di Edicolanta dedicata al numero 13 di VideoGiochi… un bel tuffo in un'epoca molto distante di questo mondo.

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri **non sono** disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.

Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

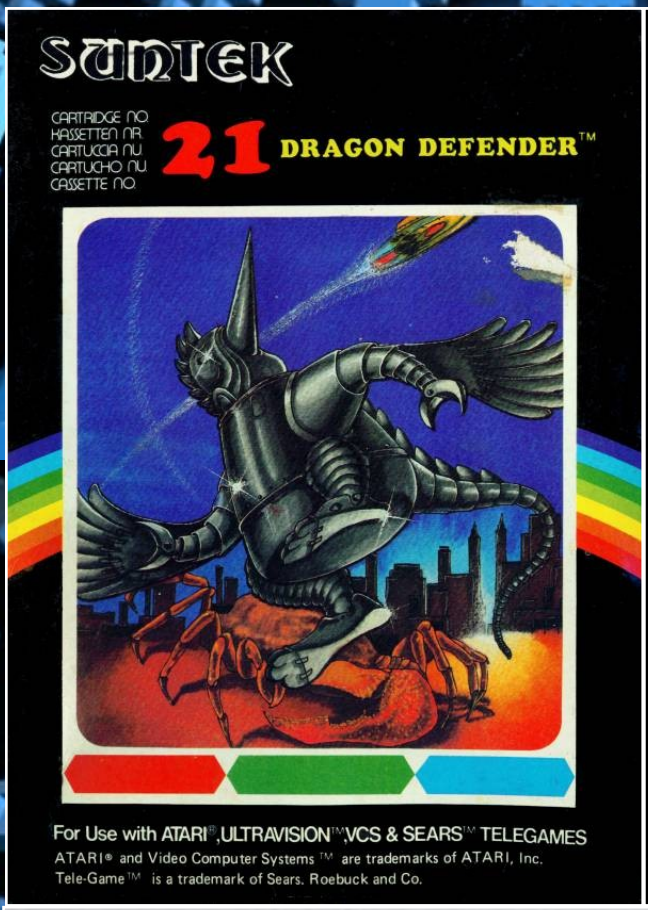
antagamers99@gmail.com

ANTAGAMERS

ARRETRATI 19-51

SCARICALI GRATUITAMENTE CLICCANDO QUI SOTTO!!!

In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



E per chiudere in bellezza il numero ecco a voi... Dragon Defender, un gioco di cui non abbiamo copertina originale e non si è nemmeno sicuri da dove sia stato copiato - pare però si possa trattare di "Arena Fight" o “Power Dragon” della Home Vision (ad oggi non è chiaro con quale dei due titoli fosse stato pubblicato il gioco).

L'unica certezza è che siamo di fronte ad un soggetto davvero meraviglioso: una gigantesca creatura meccanica (con il corpo a forma di bollitore, la testa di un pollo, le ali da aquila, le zampe e la coda di un topo) inciampa sopra un enorme granchio mentre il suo sguardo brilla guardando l'infinità del cosmo.
A completare il quadretto un UFO sfreccia nel cielo... così... amminchia!
Sul retro della scatola invece nemmeno uno straccio di schermata del gioco o di fantasiosa storia per invogliare all’acquisto del titolo. Solo l’informazione che si gioca in singolo con un joystick e la ripetizione dell’immagine del pollo metallico… considerato quanto potete vedere nella foto di questo box in effetti è stato meglio non far vedere quanto fosse brutto il titolo!

ANTA GAMERS

N.52 MAGGIO-GIUGNO 2025

ALTRI MEDIA
STAR WARS: ANDOR
RETROEDICOLA
L'ASSO DEI CIELI
Da K n.18 marzo 1993

IN QUESTO NUMERO :

ACTIVISION TENNIS - REALSPORTS TENNIS - MAGIC POCKETS
ETERNAL DARKNESS - RESIDENT EVIL 3 NEMESIS - HALF LIFE 2

ANTA GAMERS

QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com